LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

34
ANNO 4
FEBBRAIO
1 9 9 7
L.6.500
FRS 9.75
GRUPPO FUTURA
SPEDIZIONE IN ABB. POST. GRUPPO III/70 | LEGGE 549/95 MILANO

PICCHIAMO DURO!

Soul Edge
Tohshinden 3
Street Fighter 3
Tekken 3

-50 MILIARDI

DI ANNI FA AVVENNE IL GRANDE

BIG BANG

VUOI APRIRE UN FRANCHISING BIGBANG STORE ?
CONTATTACI !

E PER I NOSTRI CLIENTI

Correte subito in un negozio BIGBANG ad assicurarvi le ultimissime novità per Playstation - PC Cdrom - Nintendo 64 - Saturn - e tutte le altre consoles ai prezzi di natale più sbalorditivi d'Italia !

MESSAGGIO PER RIVENDITORI

- Chiamateci per ricevere i nostri galattici listini !
- Abbiamo trovato la soluzione ai vostri problemi. Il primo ed unico programma di gestione per un negozio di VIDEOGAMES !

2000

LA STORIA SI RIPETE!

IDEA STAGE s.r.l.
Uffici: Via Colle del Papa, 13 - Perugia
Tel. 0039 (0)75 - 35399
Fax 0039 (0)75 - 35325
E-mail: big-bang@pg.tecnonet.it

Videogames Big Bang

NEGOZI BIG BANG IN ITALIA:

- PERUGIA Via Marconi 45 (Tel. 075 - 57232571)
- LA SPEZIA Via Di Monale 62 (Tel. 0187 - 738412)
- PASSIGNANO (PG) Via Nazionale 87 (Tel. 075 - 827915)

AVENGER TRADING

LEGENDS NEVER DIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel. 049-8752689

MEMORY CARD *(360 giochi)* **L. 119.000**

COBRA-GUN L. 89.000

BURNING ROAD	L. 89.000
CRASH BANDICOOT	L. 99.000
KING'S FIELD	L. 109.000
LEGEND OF KAIN	L. 119.000
PANDEMONIUM	L. 99.000
PENNY RACER	L. 85.000
STAR GLADIATOR	L. 93.000
WIPE OUT XL	L. 99.000
TUNNEL B1	L. 79.000
MEGATHSUDO 2096	L. 129.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	L. 99.000
NBA IN THE ZONE II	L. 119.000
SOVIET STRIKE	L. 99.000
NBA JAM EXTREME	L. 89.000
PRO PINBAL 3D	L. 109.000
TWISTER METAL II	L. 119.000
TOBAL N° 1	L. 149.000
NASCAR RACING	L. 99.000
SLAM ESCAPE	L. 85.000
IN THE HUNT	L. 79.000
MOTOR TOON GP2	L. 92.000
STREET FIGHTER ALFA II	L. 99.000
LOMMAX	L. 95.000
VIRTUAL TENNIS II	L. 139.000
STREET RACER	L. 85.000
X-2	L. 99.0

MEMORY CARD *(120 giochi)* **L. 84.000**

MAD-CATZ L. 72.000

• PSX HOT NEWS •

SOUL EDGE
TOSHINDEN 3
RAGE RAGER
WILD ARMS
BIO HAZARD 2
DARIUS GAIDEN
PERSONA
BASTARD
ROCKMAN X8
RANMA 1/2 RENAISSANCE
FINAL FANTASY 7
SUPER ROBOT WARS V

.... e molto altro ancora!

MEMORY DRIVE L. 169.000

JOY COMPATIBILE L. 35.000

JOYPAD SONY L. 61.000

I PREZZI SOPRAINDICATI SONO RIFERITI ALLA SOLA VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIENI A VISITARE IL NOSTRO NEGOZIO

PLAYSTORIA

PlayStation CENTER

KONAMI CENTER

Via Roma, 53 - 35122 PADOVA

INOLTRE VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER PC CD-ROM

DISPONIBILE LISTINO PER RIVENDITORI !
FAX 049-8755048

Tutti i marchi, loghi e foto appartengono ai loro legittimi proprietari

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Fabio "Shogun" Ravetto, Fabio "Bio" Massa, Diego Cortese, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Massimo Ferrari, Marco "End" Ravetto.

GRUPPO FUTURA

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE E PUBBLICITA'
Gruppo Editoriale Futura S.r.l.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
Fo.Li.Graph - Monza (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949.
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK.
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Super Console è una rivista indipendente non connessa a Sony.
Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati.
Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati.
Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni.
Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato.
Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

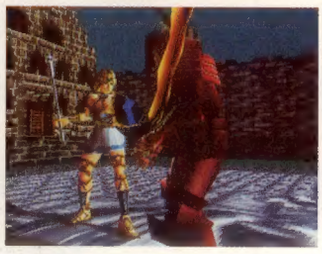
FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

ATTENZIONE!!!
Nuovi numeri e orari per l'hot-line telefonica: 02/66526289 il martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; il giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni.

Soul Edge 54

L'abbiamo atteso a lungo, ma alla fine eccolo qui: l'ennesimo capolavoro targato Namco è arrivato fra noi...



In molti pensavano che in Japone difficilmente sarebbero riusciti a migliorare un titolo magnifico come *Tekken 2*, e invece programmatori, grafici e musicisti *made in Namco* hanno dimostrato ancora una volta di non essere umani...

Suikoden 62

...ma anche Vandal Hearts e Bastard!!, dedicato all'omonimo manga/OAV, senza contare la Preview di Final Fantasy VII.

Tutti si lamentavano per la mancanza di RPG sul 32-bit Sony. Beh ragazzi, era solo una questione di tempo e se in alcuni casi (*Bastard!!*) il prodotto è stato inferiore alle aspettative, negli altri ci siamo trovati fra le mani titoli veramente massicci!

Speciale 42

Preparate lo zampirone...

Formula 1 è il titolo per PlayStation più venduto di tutti i tempi, ma secondo i nostri lettori (e la redazione di Super Console) è anche uno dei giochi più pieni di bug che sia mai uscito su qualsiasi console. Volete sapere solo la verità, tutta la verità, nient'altro che la verità sui bug che infestano i giochi per il 32-bit Sony, sentendo anche l'altra campana, ovvero le "difese" di Psygnosis (*F1*) e Gremlin (*Actua Soccer*)? Volete sapere come viene svolto il play-testing nelle varie software house, quanto tempo può portare via a una casa provare accuratamente i propri prodotti in cerca di bug e perché il play-tester è un lavoro che ha assunto un'importanza estrema negli ultimi anni? E infine volete sentire le confessioni di due ex-programmatori e le loro rivelazioni su quanto realmente tengano le varie case a testare i loro giochi? Questo speciale è fatto apposta per voi...

RUBRICHE:

PLAY-GROUND: 6
NO, QUESTO MESE DIDIMO NON C'È... SIGH...

FAQ: 16
BITTANTI, ALLA LAVAGNA, INTERROGATO.

PLAY-WORLD: 18
MAI VISTE TANTE NEWS PRIMA D'ORA!

BIG IN JAPAN: 26
COME MAI COSÌ CORTO? PROVATE VOI A STACCARE DIEGO DA PUZZLE FIGHTER II X...

SUPERTRIX: 86
ORMAI SHOGUN CI HA PRESO GUSTO... QUESTO MESE LA SUPERGUIDA DI SOVIET STRIKE.

COGITO ERGO SONY: 96
OVVERO LE FARNETICAZIONI DI MBF...

PRIMO PIEDE: 97
PER CHIUDERE IN BELLEZZA...

PREVIEW:

FINAL FANTASY VII	32
MICRO MACHINES V3	38
PORSCHE CHALLENGE	40
STREET FIGHTER 3	30
SYNDICATE WARS	36
TEKKEN 3	30
TIME CRISIS	34

REVIEW:

BASTARD!!	78
BATMAN FOREVER	85
BEDLAM	66
ISS DELUXE	74
KID KLOWN 2	52
NAMCO MUSEUM VOL.IV	80
NASCAR RACING	84
PUZZLE FIGHTER II X	83
ROCKMAN 8	72
SOUL EDGE	54
SPEED KING	76
SUIKODEN	62
TOHSHINDEN 3	58
VANDAL HEARTS	70
WWF IN YOUR HOUSE	82

Editoriale

L'unificazione dell'Impero ludico Sony

Con una mossa inattesa, alla fine di gennaio *Sony Computer Entertainment Interactive* ha consolidato il possesso delle filiali americane ed europee, unificandole sotto l'egida di *SCEI*. In altri termini, divisioni quali *Sony Computer Entertainment of America* (SCEA); *Sony Interactive Studios of America* (SISA) e *Sony Computer Entertainment of Europe* (SCEE), precedentemente controllate da *Sony Corporation of America*, passano sotto il diretto monitoraggio dei giapponesi. L'integrazione delle diverse filiali in un'unica struttura, SCEI, si spiega con la volontà esplicita di soppesare, autorizzare o negare, le varie proposte strategiche all'interno dei differenti mercati. La supervisione dovrebbe da una parte eliminare il ripetersi di situazioni impreviste come la carenza di hardware nel periodo natalizio che ha penalizzato diverse nazioni europee, Italia inclusa, e dall'altra risponde ad esigenze di specializzazione: *Sony Computer Entertainment Interactive* è una divisione del colosso nipponico che si occupa esclusivamente di divertimento elettronico a differenza dell'elefantiaca Sony Corporation.

Alcuni ritengono che la strategia di accentramento Sony segni una decisa inversione di tendenza rispetto alla *think global, act local* che fino a oggi si è dimostrata vincente e che ha concesso ampi margini di manovra alle varie filiali. Altri invece ritengono che SCEI si limiterà a ottimizzare le comunicazioni tra i differenti comparti. Staremo a vedere. Per ora, i numeri danno ragione a Sony: il colosso nipponico prevede di chiudere l'anno fiscale '96 con vendite combinate tra hardware e software superiori ai 3 miliardi di dollari. Interessanti, a questo proposito, i risultati di uno studio condotto da *DFC*, una delle più importanti società americane che si occupa di analisi di mercato. Secondo la società californiana, il 1997 vedrà il mercato videoludico americano in ulteriore crescita. Dopo la stagnazione a livello console del biennio '94/95 che ha favorito la diffusione di PC come macchina da gioco, quest'anno le vendite di software ludico dovrebbero salire del 60% solamente negli Stati Uniti. David Cole, presidente di *DFC*, prevede che Sony manterrà la leadership, seguita da Nintendo e Sega. Non vanno tuttavia sottovalutate le potenzialità del mercato ludico PC: "*Giochi come* ***Civilization II, Command & Conquer: Red Alert, WarCraft 2*** *rappresentano la punta dell'iceberg di un mercato di massa che non ha riscontro in ambito console.*" Tenendo presente che il mercato americano può essere considerato la cartina di tornasole dell'intero mercato occidentale dell'intrattenimento elettronico, vale la pena segnarsi su un Post-it le considerazioni di Cole e meditarci sopra.

Intanto, a meno di un mese dall'introduzione di Nintendo 64 sui mercati europei, Nintendo ha rilasciato gli ultimi dati di vendita, dai quali si evince un successo incontrovertibile. La base installata a livello mondiale ha superato, all'inizio di gennaio, quattro milioni di unità contro i dieci di Sony PlayStation e i sette di Sega Saturn. Sorprendentemente, Nintendo ha distribuito due milioni di console in America contro gli 1.9 milioni del Giappone. Un dato interessante, se si considera che la macchina è apparsa sul mercato nipponico con più di tre mesi di anticipo rispetto all'America: in ogni caso, sono bastati solo novanta giorni a Nintendo per dimezzare lo svantaggio nei confronti di Sony e sorpassare con agilità Sega, presente sul territorio statunitense da oltre diciotto mesi. Nintendo prevede di commercializzare altri due milioni di N64 nel primo quarto del '97. Sony non sta a guardare: secondo gli ultimi dati di vendita, nel periodo natalizio, Sony ha commercializzato 800.000 PlayStation in Giappone, raggiungendo una base installata di cinque milioni di unità con tre mesi di anticipo rispetto al previsto. Possiamo riassumere la situazione con questa tabella, ricordando che i dati non hanno alcuna pretesa di assolutezza, ma sono puramente indicativi:

	SONY PLAYSTATION	NINTENDO 64	SEGA SATURN
Giappone	5.0	3.0/3.2	4.2
Stati Uniti	3.0	2.1/2.3	1.7
Europa	2.0	0.5/0.9	1.1
Totale	**10.0**	**5.6/6.4**	**7.0**

La Redazione

NB: tutti i dati si riferiscono alle previsioni di vendita al 31 marzo 1997 e sono stati forniti rispettivamente da Sony, Nintendo e Sega.

Software News
novità software dal mondo

Solo vendita per corrispondenza.
10024 MONCALIERI (Torino)
Via G. Deledda, 18
Tel. 011.68.12.582 - 68.11.131 • Fax 011.68.12.582

PREZZI SHOCK!!

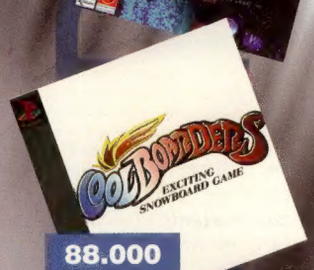
Ritiriamo il tuo usato con le migliori valutazioni, giochi e consoles a 16 e 32 bit.

Offerta

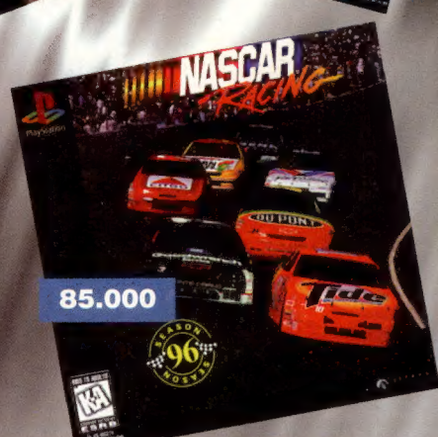
85.000

88.000

84.000



88.000



85.000

Offerta

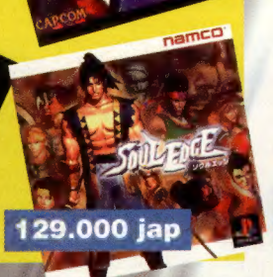
Software News importa le ultime novità da Giappone e Stati Uniti.

129.000 jap

Telefona

Per sapere tutto sulle ultime novità telefonaci!

SHOCK!



129.000 jap

Nomi e marchi riportati sono di proprietà dei legittimi proprietari. Prezzi I.V.A. inclusa. Garanzia 12 mesi su tutti i prodotti.

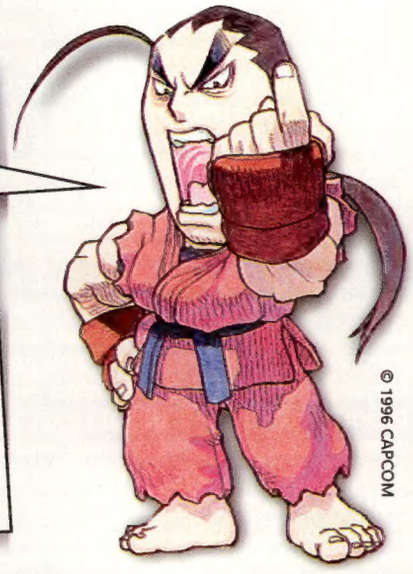
Presente.

Una nuova immagine per una

Futuro.

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

DAL PROSSIMO NUMERO QUESTO SARA' IL LOGO DELLA TUA RIVISTA PREFERITA!!!



© 1996 CAPCOM

rivista sempre più GRANDE!!!

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

"O combatti o muori, fratello"
(Chuck D)

Assunto: la critica videoludica si rivolge esclusivamente a un pubblico per lo più infantile, almeno nell'immaginario collettivo. Ma perché deve essere banale, superficiale e noiosa? Se non esiste in ambito videoludico l'equivalente dei *Cahiers du Cinema* o *Sight & Sound*, fondamentalmente è solo perché lo stereotipo vuole che i fruitori videoludici siano dodicenni brufolosi che ingollano di merendine mentre guardano *Planet*, *Village* e tutta l'altra m***a che Italia Uno ci propina quotidianamente. Ognuno fa come vuole. Ma chi l'ha detto che le cose non possano cambiare? Noi le vogliamo cambiare. Le stiamo cambiando. E non siamo i soli a volerlo: c'è spazio anche in Italia per un'informazione meno urlata e meno sbracata. Sono passati lustri ormai dall'infanzia della critica videoludica, che sulle primissime testate era praticamente assente (sull'eccellente *Videogiochi* la recensione era più che altro una descrizione del gioco): la situazione è migliorata e peggiorata a seconda dei punti di vista. Riaffiora dal magma lavico la diatriba sui punteggi, il che riflette una concezione alquanto grossolana del mezzo. Già la pretesa di quantificare il divertimento suscitato dal prodotto in modo oggettivo è di per sé fuorviante. L'apparente scientificità del numero, della percentuale come garante di pagine e pagine di deliri pseudocomici. Paradossalmente - o forse no - la filosofia della cifra è stata promossa proprio dalla stampa più autorevole: qualche anno fa, la testata inglese *ACE*, tradotta e riadattata in Italia come *Kappa*, era arrivata al punto di calcolare la durata del divertimento elettronico con tabelle e curve, metodo poi ripreso e imbastardito da *Mean Machines*: positivismo critico all'ennesima potenza, punteggi in migliaia, schedari, classifiche... Andavano poi di moda (e resistono in alcuni ambiti) le recensioni concepite come traduzione del manuale di istruzioni: migliaia di box che descrivono armi, personaggi e mille altri dettagli che lasciano un po' il tempo che trovano e che in fondo servono solo a riempire le pagine. Oggi vanno di moda i decimali: *EDGE* li ha (ri)lanciati qualche anno fa e subito gli epigoni hanno sposato la nuova (?) causa, senza preoccuparsi di motivarla criticamente. Le cose forse peggioreranno ulteriormente: l'aumento entropico delle testate videoludiche sta portando a una maggiore - se possibile - superficialità. L'assenza di validi criteri di selezione sono propedeutici a una diffusa approssimazione. D'altra parte, c'è fermento nell'aria: la flessibilità di un medium come Internet sta favorendo lo sviluppo di fanzine che rappresentano una ventata di aria nuova nell'asfittico panorama editoriale italiota e un'alternativa ai media informativi tradizionali. Siamo nell'underground, ovviamente, ma solo fino a un certo punto. Le possibilità dei neo-recensori sono integrarsi nel sistema, possibilmente per migliorarlo oppure minarlo dal suo interno, sottolineandone le contraddizioni. Trasmigrare per legittimi desideri di acquisire maggiore visibilità (almeno per ora) e retribuzione economica accettando necessariamente qualche compromesso oppure resistere ma a costo di duri sacrifici. Comunque, non bisogna commettere l'errore di considerare l'alternativo necessariamente migliore. La fuffa è presente in ogni contesto. L'immaturità di una cospicua parte della stampa riflette il localismo del mercato italiano dei videogiochi, soffocato dalla palese incapacità dei giocattolai e da una frammentazione distributiva che solo oggi sembra aver superato i suoi momenti più drammatici. Mancano, sia per incompetenza sia per convenienza, validi criteri valutativi. Peggio: in molti casi mancano elementari criteri valutativi. I conflitti di interesse sono sempre esistiti: capoccia di software house che promuovono prodotti attraverso le rubriche di informazione che curano direttamente, pierre che recensiscono la merce che promuovono (vale anche il contrario), editori che si improvvisano distributori di giochi, patti storici tra testate e distributori, medesime redazioni che curano testate ufficiali e testate che si pretendono indipendenti, tutti fattori che rendono palese fenomeni quali medie mensili superiori all'85%, esaltazione sistematica di alcuni prodotti, deliberata superficialità. Poi ci sono gli ingenui simulati che credono che la stampa sia libera perché ogni tre anni sparano un 15% giusto per dare l'impressione che *"noi, i duri e puri® non abbiamo paura di nessuno"* sorvolando tranquillamente su punteggi gonfiati, su presunti capolavori che oggi non ricorda più nessuno. La critica dovrebbe fare autenticamente da filtro tra cacca e cioccolata. Non è sempre facile, non lo è mai stato: d'altronde, basta assegnare un 70% per provocare le ire degli inserzionisti e il che è da evitare, dal momento che le riviste - tutte le riviste - si finanziano principalmente per mezzo della pubblicità. Come disse giustamente un mio amico e collega, *"di fatto, è come se ci pagassero loro"*. Pubblicità come contenuto o come accompagnamento del contenuto? Nell'era della rivista allegata al demo, dell'informazione che fa da supporto al gadget, non sempre è facile distinguere tra le due cose. D'altra parte, vale la pena combattere in nome di tutte le cause che riterremo giuste. Ma non è solo questo: intendo dire che gli elogi sperticati, la scelta di usare la forbice 80-99 può essere spiegata anche con il tentativo di supplire a ricorrenti secche di qualità videoludica: può suonare paradossale, ma l'eccessivo rigore sembra essere controproducente alle vendite... La necessità di testare ogni mese un numero assolutamente aberrante di prodotti porta spesso a un immediatismo critico vulnerabile e poco attendibile: vedi il cortocircuito di *Formula One* (praticamente nessuno ha messo in luce i bug del prodotto, anche perché le software house ti spediscono beta da recensire praticamente complete che *"si, magari hanno qualche piccolo difetto, ma tanto nella versione finale saranno eliminati"*). Ma il problema più grande è che chi è abituato a ricevere giochini gratis tende a sottostimare le delusioni degli acquirenti. Il nostro obiettivo primario in questo '97 appena cominciato è di offrire un prodotto editoriale più sobrio e rigoroso, schietto e diretto non solo a livello grafico, ma, soprattutto, a livello contenutistico. Supportateci e sopportateci, per favore. Fatevi sotto, con critiche, suggerimenti, proposte: detto in altri termini, ci interessa quello che vi interessa perché per venire incontro alle vostre reali esigenze dobbiamo prima di tutto conoscerle. Potere alla parola.

MATTEO BITTANTI

Ciao Matteo,
eccomi nuovamente su **PlayGround** con un "nuovo carico" di critiche... Stavolta me la prendo con il "capolavoro" Psygnosis. Si, proprio con il pluriosannato *F1*, ma non per puro spirito di contraddizione, bensì perché mi sembra un prodotto ideale per dare il via ad una nuova era della "Sindrome *FIFA*". Senza perdere tempo cercherò di esporre il mio punto di vista nel modo più conciso possibile. Dunque, partiamo dall'engine poligonale che, pur essendo ben al di sopra della sufficienza, ogni tanto salta a pié pari qualche frame, scattando in modo abbastanza inspiegabile... soprattutto dopo aver visto *WipEout 2097*, della stessa casa, certe cose sono fastidiose! Le macchine, poi, risultano un po' schiacciate. Ma, a livello grafico, la cosa che mi ha più infastidito è l'adozione di un sistema di telecamere mobili durante i replay, cosa che manda molte pretese di realismo a farsi benedire, un po' come l'assenza di contagiri e di una visuale in vera soggettiva, tipo quella che troviamo in *F1GP2* di Crammond. E proprio dal confronto con il simulatore automobilistico Microprose, *F1* esce sconfitto anche dalla battaglia sul realismo dei contatti, in quanto non prevede testacoda o ribaltamenti, e neppure danneggiamenti realistici del mezzo. In effetti, l'auto è sempre incollata all'asfalto, ed anche i sobbalzi, riscontrabili su alcuni tratti d'asfalto sono solo coreografici e non hanno effetti sul comportamento della F1. Gli avversari, oltretutto, sono totalmente idioti: tralasciando il fatto che passino attraverso i muri (sigh!), tengono le loro traiettorie, infischiandosene del fatto che noi li stiamo gentilmente infilando all'interno e, puntualmente, piazzano il loro musetto nel nostro retrotreno, causando svariati bestemmioni e minacce di squalifica da parte di noi, poveri frustrati. Infine le modifiche apportabili sull'assetto sono troppo limitate e, ecco il vero dramma, è troppo, troppo facile anche a livello HARD con il BOOST settato su OFF! E' possibile che i game testers Psygnosis siano tanto incapaci? Oppure è già in cantiere *F1 '97*, che noi tutti andremo a comprare? Chi vivrà vedrà. Alla prossima.
Dario Parrinello Meli
vega@netline.totobit.it

Matteo,
non posso considerarmi un appassionato videogiocatore, non ho il background anni 80 (Mattel, ColecoVision ecc.) che sembra tanto imperversare ed il mio approccio videoludico si limita alla fruizione di simulazioni di guida nel più critico e realistico spirito professionale. Sono infatti un ex-pilota di Kart ed auto, tecnico telaista di vetture da corsa. Un amico che ha tutte le consoles del mondo mi tiene informato ed ogni tanto mi presta qualcuno dei suoi gingilli a cui pratico test di durata. E' stato proprio lui alla luce delle mie coloritissime critiche ad invogliarmi a scrivere ad una redazione competente, quantomeno, dopo aver letto un paio di numeri, di filosofia.
Recentemente ho sottoposto a test severo un giochetto dal grande successo commerciale ma dall'unico valore derivato da assurde, superficiali ed incompetenti valutazioni giornalistiche. Il gioco in questione, commercializzato probabilmente allo stadio di beta version, è *Formula 1* della Psygnosis. Non mi aggiungerò al coro di chi dopo tre mesi di utilizzo scopre che con il joystick va più forte né a quelli che rimangono sempre senza benzina, ma allargare la critica ad aspetti non ancora evidenziati, a mio parere fondamentali, mi sembra doveroso. Partiamo dal presupposto che non sia né voglia essere una accurata simulazione. A che scopo allora tanta maniacale cura nel dettaglio delle piste quando poi l'unica visuale di corsa decente è quella a corriera sull'airscope? I parametri di intervento sulle vetture sono ridicoli nella pochezza e nell'effetto reale della guida. 50 km orari di differenza di velocità senza la sostituzione di rapporti al cambio ottenuta solo attraverso un differente carico aerodinamico sono un assurdo anche senza chiedere un esasperato effetto simulativo. E' già stato riscontrato che con l'alettone anteriore rotto c'è un lieve aumento delle prestazioni. Confermo in pieno, la macchina è più scorrevole nelle curve anche se un po' più nervosa; nella realtà ciò equivarrebbe al decollo con distruzione, ma in un gioco dove si può trasformare l'asfalto in lava va bene così. Il salto tra quinta e sesta marcia è una vera e propria presa per i fondelli e naturalmente il cambio non si può modificare, va bene sia per Monza che per Montecarlo. Nemmeno un giochino con molte meno pretese come *Nigel Mansell* lasciava così poco spazio agli affinamenti. L'effetto scia disinseribile é una finezza inutile perché tanto non funziona.
Il volante Katz permette un controllo più accurato delle traiettorie; ma aumenta lievemente l'instabilità.
Con il joystick pur essendo molto meno precisi alla fine, almeno su alcuni circuiti si è più veloci. La pedaliera del Katz non permette di accelerare completamente (attorno all'80%) e nel peggiore dei casi rimane anche accelerato. In questo caso la programmazione non c'entra nulla, dipende solo dal fatto che già in origine non accelera tutto, alcuni giochi lo sentono meno ma altri richiedono l'escursione totale per funzionare al 100%. C'è da modificare il contorno interno del pedale, modellarlo in modo da ottenere quel po' di escursione in più che evita l'uso del pulsantino. Il controllo di frenata è un'altra barzelletta. A qualsiasi velocità, in mezzo centimetro di corsa di pedale la macchina si blocca e quindi per rendere più progressivo e "realistico" il tutto ci si aiuta cacciando contemporaneamente le marce come in sala giochi. Per contro il pedale del gas, a parte il problema intrinseco è lunghissimo ed eccessivamente progressivo. Il controllo dell'auto è decisamente grossolano. Sembra una trazione anteriore con circa 80 cavalli di potenza. Sempre sottosterzante, diventa improvvisamente sovrasterzante solo se si entra troppo forte in curva o si da gas in seconda marcia. La più competitiva è vagamente la Williams che ha un maggior grip posteriore, dove cioé se ne ha meno bisogno ma a volte consente di andare un pelino più scarichi a vantaggio della velocità massima. Tutto ciò che si dice riguardo differenze di comportamento tra le varie vetture è vero, ma nella misura in cui sia un ulteriore peggioramento delle tendenze base, come al solito irrealistiche e ridicole. La griglia di partenza è sempre preimpostata come in una fotografia così pure gli intertempi. Il cronometraggio non ha senso e va per suo conto. In rimonta si può accumulare uno svantaggio di circa 40 secondi dal primo in pochi giri. Il fatto è che se si riesce a sorpassare supponiamo dalla decima posizione ci si accorge che gli avversari che nel computo dovrebbero precederti di un bel po' di secondi sono tutti lì ammucchiati. A Montecarlo sono partito ultimo a livello hard, ero secondo dopo trenta giri ed ho recuperato i soliti 40 secondi al primo in cinque o sei giri...
Una volta primo, pur andando allo stesso passo non ti scrolli più di dosso il secondo (improvvisamente si mette a guadagnare cinque secondi al giro) ed al primo errore ti infila implacabilmente... Quindi, mancanza di coordinazione tra tempi di qualificazione e reale competitività in gara, cronometraggio globale posticcio. L'intelligenza artificiale è un altro punto dolente nella gran parte dei casi. Completamente squilibrata, anche nella modalità hard, impiego due giri in qualsiasi pista per sapere dove guadagno e dove irrimediabilmente perdo. Sul rettilineo è possibile superare anche 5 avversari scalcinati, mentre nelle posizioni di testa è un terno al lotto.
Vetture che da un giro all'altro perdono velocità o si scostano, omogeneità di rendimento totale. Tutti vanno forte in alcuni punti, altrettanti perderanno nei medesimi punti. E' una bagarre irrazionale continua. Per finire non si sa bene a cosa servano gli avversari in pista nel corso delle qualificazioni se non ad intralciare alla metà del tuo passo. Sono mine vaganti che secondo il cronometraggio finto potrebbero infliggerti pesanti distacchi. In questo caso, veramente, potrei suggerire a Psygnosis di dotare le vetture di mitragliatori almeno nella modalità arcade. Ma allora se è presente quella significa che ne esiste un'altra simulativa!?!
Meno male che esiste anche *NASCAR Racing*.[1]
Saluti
Filippo Bertuzzi
fbert@ns.altrimedia.it

Credo che l'idea di videogioco come simulazione sia minata nel profondo da un'immane contraddizione. Il medium ludico non è una riproduzione del reale, ma una sua re-invenzione, una sua decisa e radicale rielaborazione. L'istanza creativa è molto più forte rispetto a media come la fotografia o il cinema, nella quale la componente riproduttiva continua a esercitare una certa rilevanza. Detto questo, appare chiaro che l'accuratezza simulativa di un videogioco vada ripensata o, meglio, dis-simulata. L'idea che l'esperienza interattiva sia migliore quando risulti analoga a quella reale a mio avviso non è importante quanto la coerenza interna del videogioco. In altri termini, mi frustrano maggiormente effetti di pop up (limite del gioco in sé) che presunte contraddizioni a livello di simulazione quale la mancata esplosione della vettura quando collide con un avversario (limite

[1] HMMM, CREDO TU TI RIFERISCA ALLA VERSIONE PC: SU PLAYSTATION È DAVVERO ORRIBILE. PIUTTOSTO, MARIO ANDRETTI...

del gioco confrontato alla cosa reale). Certo, alcuni elementi di Formula One *sono davvero discutibili se non inaccettabili: il fatto che non ci siano differenze di prestazioni tra vetture dotate di serbatoio pieno o vuoto è una pecca che notano anche i "non addetti ai lavori". D'altra parte, quello che personalmente cerco in un gioco non è il realismo, ma il divertimento che suscita dandomi l'illusione di guidare bolidi di Formula Uno. E' chiaro che chi ha la possibilità di confrontarsi con l'apparente referente possa trovare eccessivamente semplificante la pratica simulativa e quindi tutt'altro che divertente. Il fatto è che il gioco non è pensato nè tantomeno sviluppato per tale elite. Per altro, non credo sia legittimo paragonare* Formula One *per PlayStation, un gioco che resta arcade anche nella versione "simulation" a* Formula One GP *di Crammond per PC. Si tratta di piattaforme ancora molto differenti e questi confronti trasversali lasciano il tempo che trovano. Tutto dipende da ciò che il giocatore si aspetta da un videogame. Filippo cerca realismo, altri mero divertimento anche se questo comporta una insuperabile approssimazione. Che* Formula One *sia pieno di bug è incontrovertibile: per rispettare le date di uscita, Psygnosis ha accettato qualche compromesso di troppo. Al tema dell'approssimazione in fase di produzione abbiamo dedicato uno speciale approfondito al quale rimando tutti gli interessati.*

Playstationissima reda di **Super Console**,
poiché dite che accettate le critiche purché siano obiettive, vi comunico alcune mie osservazioni. La rivista pare essere superiore alle altre... Ma non è esente da difetti! Arriviamo al punto: non sono un fan sfegatato della saga di *Mortal Kombat*, ma ho potuto giocare alla versione ***Trilogy*** da voi recensita sul numero 32. A questo proposito, voglio rimproverare Shogun non tanto per il punteggio (76) quanto per la cattiva recensione.
Mi ha fatto letteralmente imbestialire leggere che se *Mortal Kombat* è arrivato al quinto episodio, ha una tecnica di gioco ammuffita. Non si può criticare un gioco per un motivo tanto ridicolo. Non credevo che la grafica 3D bastasse a rendere ottimo un gioco mentre quella 2D lo rendesse automaticamente ingiocabile.
Non potete usare simili argomentazioni per un gioco (*Trilogy*, appunto) e poi dire che *Final Doom* è sempre bello da giocare e che attendete con ansia *Final Fantasy VII* e il "brillante" *Mega Man VIII*.
E non venitemi a dire che è bastato alzare il livello di difficoltà di *Final Doom* per renderlo più vario di *Doom*. Qualunque cosa pensiate, comunque, acquisterò lo stesso *MK Trilogy* dato che non posseggo *Mortal Kombat III*.
Il Re di Hokuto

Risponde Fabio "Shogun" Ravetto: "Ordunque, caro Re di Hokuto, premesso il fatto che le varie recensioni che leggi non hanno la pretesa di costituire verità... assolute ma semplicemente dei pareri personali e quindi, contestabili, lascia che ti dica che, da quanto mi è parso di evincere dalla tua missiva, hai frainteso i motivi che mi hanno spinto ad appioppare un tal voto a MKT. *Molto probabilmente, la causa del fraintendimento è da attribuirsi alle mie limitate capacità espressive. Cercherò di fare chiarezza in poche righe. Non ho assolutamente scritto che la saga di* MK *"ha una tecnica di gioco ammuffita" e tanto meno che la grafica in 3D bastasse a rendere ottimo un gioco mentre quella 2D lo rendesse automaticamente ingiocabile. Le critiche che ho sollevato nella recensione sono ben diverse e riguardavano le eccessive analogie che questa ennesima versione di* Mortal Kombat *presenta con i suoi predecessori e che la rendono più simile a un mero update che non ad un nuovo e scintillante game.*
Personalmente infatti ritengo che le migliorie all'interno di una serie non debbano limitarsi a qualche "nuovo" personaggio o ad una veste grafica più colorata e definita ma che anche la meccanica e la struttura di gioco debbano essere soggette ad una continua evoluzione. Se Boon e Tobias avessero dotato i vari lottatori di MKT *di nuove mosse e combo o avessero inserito delle modalità e delle opzioni effettivamente diverse da quelle dei precedenti episodi puoi star sicuro che sarei stato felice di dare a questo game un punteggio più alto. Non ho potuto fare a meno di registrare che il gioco testato è sempre e "solo"* Mortal Kombat. *Bada bene, questo "solo" non ha connotazioni negative, non vuole sminuire un gioco che molti considerano un capolavoro, ma semplicemente mettere in risalto i limiti di un prodotto che, a parte qualche elemento di contorno, non ha saputo rinnovarsi (in questo caso, ovviamente) come invece hanno fatto altri titoli delle stesso genere quali, ad esempio, la saga di* Fatal Fury, *di* Samurai Shodown *e lo stesso* Street Fighter 2. *Quello che intendevo io con meccanica e struttura di gioco datate era proprio questo: dimmi un po' tu che senso ha giocare con uno game del quale si conosce già tutto, che non ha più segreti e che, a grandi linee, è uguale alle sue controparti uscite un annetto fa? Nessuna, certo, a meno che non si sia dei fan ultra sfegatati della serie o non si abbia neanche uno dei precedenti episodi e queste, caro il mio re di Hokuto, sono tutte cose che puoi trovare scritte nella mia recensione proprio alla fine dell'articolo. Tu stesso in fondo alla tua missiva mi vieni a dire che "acquisterai* MKT *dato che non possiedi Mortal Kombat 3" il che mi fa credere che anche tu, provando il game, ti sei accorto che tra questo titolo e le versioni precedenti non intercorrono poi grosse differenze. Il mio punteggio e la mia recensione miravano semplicemente a sottolineare le eccessive similitudini di questo gioco con i suoi episodi precedenti e non a metterne in discussione la struttura o la meccanica che, come ho scritto, presenta dei lottatori che risultano "controparti fin troppo fedeli dei titoli originali". Spero di essere stato abbastanza chiaro, in caso contrario ti invito a riscrivermi, chi lo sa: magari potremmo iniziare una interessantissima discussione sul come facciano le software house a propinarci sempre gli stessi prodotti limitandosi semplicemente ad aggiornare il titolo presente sulla confezione. Infine, come spero avrai notato non sono stato io a fare la recensione di* Final Doom e, *pertanto, non mi sento in dovere di rispondere dei giudizi dati dai miei colleghi.*
Personalmente posso solo dirti che il mio parere a riguardo dell'ennesimo clone targato id è perfettamente in linea con quanto ho scritto nella recensione di MKT. *"*

Vorrei intervenire nel dibattito sulla nuova generazione videoludica e sul concetto di giocabilità che avete affrontato sulle pagine di **PlayGround**. Alcuni lettori hanno enfatizzato e sottolineato pregi e difetti della nuova ondata di "giochini" nel tentativo di trarre conclusione oggettive che francamente mi lasciano perplesso. Premetto che da poco mi interesso alle testate del settore - cioè da quando ho comprato una PlayStation - pur essendo un giocatore navigato (la mia carriera include Atari 2600, Intellivision, Colecovision e Megadrive).
I videogiochi sono sempre stati la mia passione accanto all'alta fedeltà e la chitarra, hobbies che ho coltivato a forza di testate specializzate, esperienze dirette, fiere ed acquisti, talvolta purtroppo sbagliati.
Beh, direte voi, ma dove vuoi arrivare? Il punto è che quando leggo certe lettere mi viene da sorridere e so che il mio atteggiamento non cambierebbe se invece di videogames, l'oggetto del discorso fossero chitarre e amplificatori, che so un Mark Levinson al posto di PlayStation, un paio di casse Thiel invece di Saturn, una bella Fender Stratocaster come l'equivalente di un Nintendo 64... Si dice della nuova generazione di videogiochi: "*Non sono divertenti come quello degli anni d'oro,* ***Pac Man*** *era meglio di* ***Crash***, ***Sensible Soccer*** *è ancora meglio di* ***FIFA '97***, ***Resident Evil*** *è bello, ma mai divertente e giocabile come* ***Galaga...***" e allora vai con i ***Namco Museum 1,2... 15*** e ***Williams Greatest Hits***, ***The Best of The Doors*** e via dicendo.
Comprate una rivista di hi-fi: "*Caro direttore, ma lei scherza quando dice che il CD Marantz suona meglio del giradischi Linn? Gli ampli a valvole conservano tutto il calore della musica, sono più godibili*" (ma ***Space Invaders*** era più giocabile), oppure "*Sì, vabbè l'ultima serie di chitarre Gibson sono ben rifinite, ma una Les Paul del '57 suona come nessun'altra, è più suonabile, ha un sustain impareggiabile* (mica come ***Virtua Fighter***), *i legni che usavano allora erano meglio anche se pesavano di più* (la grafica di ***Mouse Trap*** ora fa schifo, però come si ci divertiva con quello...)."
Spero che abbiate colto il messaggio: fa parte del "gioco" avere opinioni discordanti, non c'è alcuna regola matematica, logica o scientifica (?) che ci assicuri che le valvole che si usavano - e si usano tutt'ora - negli amplificatori americani anni '70 suonassero meglio o peggio di quelli solid state prodotti oggi, come non si può essere certi che le chitarre vintage suonino meglio rispetto a quelle che si trovano in commercio ora. Altresì sarà solo il gusto soggettivo di ognuno ad indicare quel tal gioco come migliore dell'altro. Si può parlare di parametri oggettivi, i decibel, i bit, i volts, ma in effetti a decretare il successo di un qualsiasi oggetto non è determinato dalle sue caratteristiche oggettive, ma dall'effetto che tale oggetto provoca su di noi. Come mi sembra naturalissimo che ci sia chi pre-

dilige la giocabilità dei vecchi giochini, chi la grafica di quelli attuali, chi la spensieratezza di giochi datati, chi la complessità dei più nuovi.
C'è sempre un conflitto tra vecchio e nuovo, tra il consolidato e la novità e i videogiochi, ovviamente, non fanno eccezione.
Da parte mia dico che i giochi belli li ho visti dieci anni fa e li vedo tuttora, quelli brutti e pallosi (ossia con giocabilità scarsa) idem. L'unico punto fermo resta l'innegabile sviluppo tecnologico che ci porterà ad avere giochi sempre più complessi e realistici, è logico che sia così e soprattutto perché questo è quanto vuole il mercato... Andate da un bambino di dieci anni e propinategli il vecchio ***Pac Man***, minimo vi tira una stecca da biliardo sulle gengive. Forse se armate ***Pac Man*** di dodici mitragliatrici e bombe varie e lo fate vagare in 3D...
Concludo con una nota personale: non riesco più a giocare con i vecchi titoli, ma con questo non voglio biasimare chi, nostalgicamente, lo fa. E' anche vero che se in sala giochi mi capita di vedere qualche old classic, mi viene uno scioppone al cuore.
Certo di aver contribuito a far incazzare tutti quelli che non la pensano come me e di non aver aggiunto né tolto nulla alla discussione, vi faccio i più sinceri complimenti per la rivista che, con la nuova veste grafica - dettagliata ma poco longeva e tuttavia ottimamente giocabile - e il taglio da autentico info magazine, considero la più autorevole e piacevole tra tutte.
Max
PS: Ma ci pensate, fra dieci anni, quando si dirà: *"**Tomb Raider** sì che era belo, semplice ma giocabile..."*

Giornata densa di avvenimenti...
Sembra che mezza Modena abbia deciso di comprare un sistema per videogiocare... Un vero e proprio macello, gente che comprava Nintendo 64 credendo di poterci fare il cappuccino, altri che volevano acquistare la "Tony playshon" (non è una battuta purtroppo), altri ancora impauriti dai "32 bbitti" della play... *"...ma vede lo comprerei, ma dopo ho paura che con tutti questi bbitti conzuma troppa corrente..."* e mille altre leggende ancora. Vabbè, la mia pazienza è immensa, e così mi sono prodigato nel cercare di fare un piccolo sermone sul "videogioco: questo sconosciuto ai più". A parte tutto, il fatto che il videoludismo attiri anche questo tipo di utenti, bonariamente ignoranti in materia, conferma l'uscita del videogioco da quella nicchia infame in cui fino ad oggi è stato ingiustamente recluso. Meglio.
Saturn sembra recuperare posizioni, ma secondo me è dovuto al fatto che non ci sono PSX sul mercato; non so se hai sentito la voce, ma pare che la Sony abbia deciso di destinare la produzione europea di console al mercato americano per contrastare l'uscita del N64. Lo conferma anche il fiume di telefonate da parte di persone in cerca di una Play. Il SNES sotto le ceneri nasconde ancora qualche tizzone ardente, vedi ***Donkey Kong Country 3***...
Megadrive, sotto le ceneri, nasconde chi lo compra ancora oggi... Secondo me si può chiamare il prete... Game Boy va avanti per conto suo. Parere? Boh, potrebbe durare ancora.
Nintendo 64 non me la racconta giusta, forse è presto per azzardare previsioni, ma dai commenti di chi l'ha comprato traspare una certa delusione, secondo me, privare una macchina del genere di un bel lettore CD è stato quasi un delitto.
'Azzz... Mi sto fondendo il cranio col calcio Konami, la sessione di Internet, mi sa che stasera andrà a farsi benedire, con questo l'Ultra è leggermente risalito nella mia personale classiFICA. ***Mario Kart 64*** l'ho portato a casa, ma mi sa che domani tornerà nell'espositore da cui è venuto, preferisco rivenderlo.
E' sabato sera, ed io sono ancora qua davanti a 'sto benedetto monitor, la mia ragazza mi ha dato un bel due di picche, perché dice che la trascuro...
Penso voglia risparmiare sul regalo di Natale...
Bah, prendiamola come viene...
Buonanotte.
Cefalo...<° ><

Il punto di non ritorno non é mai esistito... Bene, finalmente e felicemente posso affaccirmi a qualcuno in grado di capire. Qualcuno che sia in grado di

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA

SI EFFETTUANO VENDITE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA TRAMITE POSTA E CORRIERE

CONTINUA L'OFFERTA 2 GIOCHI PSX A L. 139.000 !!! TELEFONACI !!!

LE CONSOLES
PLAYSTATION + PAD + MEMORY CARD: L. 499.000
PLAYSTATION PAL + GAME: L. 499.00
SATURN USA + 4 GAMES: L. 479.000
INTERNET KIT SATURN USA: L. 399.000
NINTENDO 64 UNIVERSALE: L. 520.000
NINTENDO 64 PAL: L. 449.000
VOLANTE PSX + GAME: L. 229.000

OFFERTE PSX USA
PANDEMONIUM L. 79.000
EXTREME 2 L. 79.000
ADVENTURE OF LOMAX L. 79.000
BEYOND THE BEYOND L. 89.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD L. 79.000
LEGACY OF KAIN L. 79.000
DARK FORCES L. 79.000
BLACK DAWN L. 79.000
PROJECT OVERKILL L. 79.000

NEWS N64
GAEMON 5
STAR FOX
WILD CHOPPERS
TUROK
BLADE & BARREL
REV LIMIT
J. LEAGUE LIVE 64

DISPONIBILI TUTTI I GADGET E LE NOVITÀ DAL NUOVO MONDO E DALL'ESTREMO ORIENTE

"vedere". Ci si aspetta da pubblicazioni come voi solamente il giochetto per PlayStation giudicato da commenti univoci e senza dare la massima libertà a quello che abbiamo dentro. L'uomo è stato creato per apprezzare le cose belle della vita, visibili e non visibili. Tutto sta nel grado di ricezione che é essenza di tutto e di ognuno di noi. Questo vale anche per quella piccola scatola grigia di cui le persone attente sono in grado di apprezzarne la potenza. Siete fortunati voi della redazione, state lavorando per un progetto più grande di quanto voi possiate immaginare. Un ultimo appunto però, siate molto cauti in quello che scrivete su queste pagine. Lavoro per una ditta di allestimenti che opera in tutti i continenti. Montando alcuni stands in diverse manifestazioni fieristiche ho avuto modo e la fortuna di saggiare con mano i prodotti da Voi descritti. Vabbé va, continuate così, ma le fiere in Giappone seguitele con più entusiasmo...
Ciao.
Mauro Delfini
beabop@alfanet.it

Ciao Filosofo,
sono Fabio un ragazzo di 18 anni ed ho intenzione di parlare di videogiochi.
Il filosofo napoletano Giambattista Vico dando molta importanza alla storia parlava di corsi e ricorsi storici, così è per le console, sperando che non accada mai quello che è successo a Intellivision, Colecovision; tralasciando il periodo iniziale degli otto bit, NES e Master System, battaglia che si concluse con la totale vittoria del primo, soprattutto negli Usa, un po' meno in Europa, arriviamo subito al nocciolo della questione, al periodo migliore delle console, quello dei sedici bit, che grazie a Nintendo, Sega e le maggiori case giapponesi, Capcom, Konami, hanno avuto un periodo di grande splendore. Il mercato, correggimi se sbaglio, era grossomodo così diviso: in Europa sostanziale predominanza di macchine Sega soprattutto per merito del mercato inglese, il più importante tra quelli europei. Negli Usa la situazione era di sostanziale equilibrio tanti MegaDrive, tanti SNES, fifty, fifty (non ho mai capito come si scriva, chiedo scusa). insomma 50% a 50%, console più console meno, vabbè la smetto. In Giappone mercato principale per innumerevoli software house, la situazione era molto diversa, SNES predominante decine di milioni di macchine vendute, e PC Engine molto diffuso, Mega Drive scarsamente considerato. Per fare un esempio, il glorioso *Street Fighter* uscì inizialmente per SNES ma poi grazie alle non poi tante differenze tecniche il suddetto gioco uscì anche per le altre due console; incredibilmente prima per l'otto bit quindi sostanziale equità tra SNES e MD con PC Engine relegato al mercato interno giapponese. Oggi, per tornare al discorso iniziale, ci sono molte analogie, il ruolo di SNES verrà giocato dall'altra console Nintendo che conquisterà il suo bel 50%, e l'altra metà andrà a Sony, che prenderà il posto del MD, grande successo in Europa, costo minore dei giochi e numero maggiore (perché quelle MD costavano meno di quelli SNES a parità di megabit? mistero) e grande supporto da parte delle software house (cosa che non succede per Saturn dove la maggior parte dei titoli è Sega), mentre Saturn sarà diffuso solo in Giappone come PC Engine (i dati in mio possesso, come suona serio, riguardo a Saturn sono di 300.000 in Europa e 400.000 oltreoceano, mentre solo nella retrograda Europa sono state piazzate UN milione di console Sony). Brevissime considerazioni sulle altre console: 3DO ha avuto problemi strategici e di marketing (costi troppo elevati e mancanza di killer application) che non le hanno permesso di accaparrarsi una fetta di mercato, qui entra in gioco la selezione naturale di Darwin, CD32 e Jaguar sono morti sul nascere per problemi economici delle case costruttrici che le hanno portate all'estinzione, Neo Geo non è mai entrato nella mischia proprio per strategie commerciali della casa produttrice, prima con cartuccione costosissime, poi continuando a fare sempre gli stessi giochi. Marty e Nec Fx non si sono mai visti qui da noi (ma la percentuale di mercato non è poi molto alta nemmeno in Giappone). Ultimissima considerazione e poi ti saluto, e se nei corsi e ricorsi rientrasse anche il numero 64 e la nuova console Nintendo ripercorrerà le gesta del glorioso Commodore 64? Mah, in ogni caso ci sarà da divertirsi (con la paura dell'arrivo di Playstation 2, M2, Saturn2 e simili).
Fabio Vita
fvita@eniware.it

[2] *Titoli come* **Jumping Flash**, **Jumping Flash 2**, **King of Fighters 95**, **Face Off**, **Epidemic**, **Ridge Racer**, **Lomax in Lemming Land**, **Assault Rigs**, **Discworld**, **Lemmings 3D**, **Krazy Ivan**, **Adidas Power Soccer** *e* **Mortal Kombat 3** *in Usa sono commercializzati al prezzo di 29 dollari, circa 50 mila lire. Lo stesso avviene in Giappone. Ndr*

Controcorrente

Il dibattito sul prezzo del divertimento elettronico ricorre frequentemente sulle pagine epistolari e si caratterizza per la tradizionale condanna da parte dei lettori/redattori all'indirizzo dei produttori/distributori. Ogni tanto, poi, saltano fuori dei techno-marxisti improvvisati che pretendono videogiochi nuovi a mille lire con l'illusione di democratizzare una dimensione che trasuda consumismo da ogni poro. Videogiocare, non dimentichiamolo, è prima di tutto un hobby costoso che non ha niente a che fare con la filantropia.
Credo sia quindi necessario affrontare il tema in modo più costruttivo. Il valore di quel bene di consumo che si chiama videogioco non è calcolabile riferendosi esclusivamente ai costi di produzione: lo sappiamo tutti che per confezionare un CD occorrono poche migliaia di lire, ma il punto è un altro. L'acquisto del videogioco è motivato dal desiderio di fruire un certo contenuto, non del suo "involucro". Tale contenuto è il risultato di un processo lungo e complesso, scandito in numerose tappe: ideazione/creazione, produzione, promozione, distribuzione. E la fruizione di tale contenuto non è esattamente misurabile a priori e varia nettamente da prodotto a prodotto. Ma quello che è più importante, ai fini della sua stessa sopravvivenza, la software house deve garantirsi un certo margine di guadagno, che può essere reinvestito in nuovi progetti e assicurare quindi una continuità produttiva che scongiura il rischio di collasso del sistema. Non va dimenticato che i programmatori sono autentici artisti e andrebbero retribuiti in modo direttamente proporzionale al loro talento (i committenti delle loro opere saremmo quindi noi consumatori di immagini videoludiche). I costi di produzione di molti videogiochi ammontano a svariati milioni di dollari e a questi si aggiungono quelli relativi alla distribuzione e alla promozione. Andrebbe semmai reso più flessibile e versatile il tariffario ludico. Un titolo come *Final Fantasy VII* non è paragonabile a *Puzzle Fighter 2*: la quantità di dati dei due prodotti varia enormemente come il tempo di produzione e le risorse investite. Alcuni prodotti richiedono anni di sviluppo, migliaia di ore di lavoro, spese talvolta colossali, che non sempre si riflette nell'uniformità dei prezzi di vendita al pubblico. In Italia, i videogiochi Sony sono suddivise in due categorie di prezzo: la prima è di poco inferiore alle cento mila lire, la seconda è di poco superiore alla fatidica soglia. Perché non diversificare maggiormente il tariffario? Sarebbe auspicabile che anche in Europa, Sony istituisse una collana di titoli budget. Perché *Adidas Power Soccer* costa trenta dollari (meno di cinquanta mila lire) negli Stati Uniti, mentre da noi viene ancora venduto a prezzo pieno? Perché da noi il primo *Jumping Flash* costa quanto il secondo? Perché non trasporre in ambito videoludico la filosofia del *Nice Price* dei CD audio?[2] Perché?

MATTEO BITTANTI

GAME START

PlayStation™

TITOLI PLAYSTATION PAL VERSION

ACTUA GOLF	85.000
ACTUA SOCCER	85.000
ADIDAS POWER SOCCER	85.000
AGILE WARRIOR	82.000
AIR COMBAT	82.000
AIV EVOLUTION GLOBAL	95.000
ANDRETTI RACING	69.000
ASSAULT RIGS	69.000
A. SENNA KART RAC.	95.000
BATMAN FOREVER	95.000
BLAM MACHINE HEAD	75.000
BLAZIN DRAGON	105.000
BROKEN SWORD	95.000
BUBBLE BUBBLE 2	TEL.
BUBBLE BUBBLE	89.000
BURNIN' ROAD	89.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	95.000
CHEESY	92.000
CHRON. OF THE SWORD	92.000
COMMAND & CONQUER	92.000
CONTRA	TEL.
CRASH BANDICOOT	95.000
CRUSADER	95.000
CYBERIA	99.000
DARK FORCES	TEL.
DARKSTALKER	92.000
DEFCON V	69.000
DESCENT	95.000
DESTRUCTION DERBY	79.000
DESTRUCTION DERBY 2	95.000
DIE HARD + GUN	165.000
DIE HARD TRILOGY	92.000
DISCWORLD	85.000
DISCWORLD 2	TEL.
DISRUPTOR	95.000
DRAGON BALL Z	95.000
EXTREME GAMES	85.000
FADE TO BLACK	89.000
FIFA 96	59.000
FIFA 97	92.000
FINAL DOOM	85.000
FORMULA 1	95.000
GALAXIAN 3	85.000
GEX	79.000
GOALSTORM	85.000
GUNSHIP 2000	95.000
HYPER TENNIS	82.000
IMPACT RACING	75.000
INCREDIBLE HULK	95.000
INTERN. MOTO X	92.000
INT.SUP. SOCCER DELUXE	92.000
IRON MAN	95.000
J. BAZOOKATONE	75.000
JUMPING FLASH 2	92.000
KING'S FIELD	TEL.
KRAZY IVAN	79.000
LEMMINGS 3D	85.000
LOADED	79.000
LOMAX	92.000
LONE SOLDIER	75.000
MADDEN 97	89.000
MAGIC CARPET	89.000
MORTAL KOMBAT 3	89.000
MORTAL KOM. TRILOGY	95.000
NAMCO MUSEUM VOL 2	95.000
NAMCO MUSEUM VOL 3	TEL.
NAMCO MUSEUM VOL1	89.000
NBA IN THE ZONE	79.000
NBA IN THE ZONE 2	TEL.
NBA LIVE 96	59.000
NEED FOR SPEED	79.000
NFL GAME DAY	85.000
NHL 97	95.000
NHL FACE OFF	85.000
NOVASTORM	79.000
OLYMPIC GAMES	85.000
OLYMPIC SOCCER	85.000
PANDEMONYUM	92.000
PANZER GENERAL	99.000
PARODIUS	89.000
PGA TOUR GOLF 97	89.000
PHILOSOMA	69.000
PITBALL	95.000
PORSCHE CHALLENGE	TEL.
PRETTY RACER	89.000
PROJECT OVERKILL	92.000
PSYCHIC DETECTIVE	79.000
RAGIN SKIES	65.000
RAYMAN	99.000
REBEL ASSAULT 2	TEL.
RE-LOADED	99.000
RESIDENT EVIL	95.000
RIDGE RACER REV.	89.000
SAMPRAS EXTR. TENNIS	95.000
SHOCKWAVE ASSAULT	79.000
SIM CITY 2000	95.000
SLAM'N JAM 96	75.000
SOVIET STRIKE	82.000
SPACE HULK	82.000
STAR GLADIATOR	92.000
STARBLADE ALPHA	75.000
STREET FIGHTER ALPHA	85.000
STR. FIGHTER ALPHA 2	92.000
STRIKER 96	79.000
SUPERSONIC RACER	85.000
SYNDICATE WARS	TEL.
TEKKEN	85.000
TEKKEN 2	95.000
THE DIVIDE:ENEMY WITH.	TEL.
THOSHINDEN	75.000
THOSHINDEN 2	89.000
THUNDERHAWK 2	79.000
TILT	92.000
TNN HARDCORE 4X4	99.000
TOMB RAIDER	95.000
TOP GUN	89.000
TOPOLINO E LE SUE AVV.	89.000
TOTAL NBA 96	92.000
TRACK'N FIELD	89.000
TUNNEL B1	85.000
TWISTED METAL	79.000
VICTORY BOXING	92.000
VIEW POINT	69.000
WARHAMMER	99.000
WARHAWK	69.000
WING COMMANDER 3	85.000
WIPE OUT	75.000
WIPE OUT 2097	92.000
WORLD CUP GOLF	79.000
WWF IN YOUR HOUSE	95.000
X-COM 2	95.000
X-COM ENEMY UNKN.	89.000
X2	92.000

TITOLI PLAYSTATION USA VERSION

A TRAIN	69.000
ABUSE	110.000
AGILE WARRIOR	55.000
ARC THE LAD	TEL.
AREA 51	110.000
AREA 51+GUN	169.000
BEYOND THE BEYOND	110.000
BIG BASS WORLD CHAMP.	110.000
BIG HURT BASEBALL	65.000
BUBSY 3D	65 000
CHRON. OF THE SWORD	110 000
CONTRA	99.000
CRASH BANDICOOT	110.000
CRITICOM	45.000
CRUSADER	110.000
DARE DEVIL DERBY	99.000
DARK FORCES	110 000
DEFCON V	35.000
DESCENT	45 000
DESTRUCTION DERBY 2	110.000
DIE HARD TRILOGY	110.000
DIE HARD TRIL.+GUN	169.000
DISRUPTOR	85.000
DRAGON HEART	79.000
DREAM KNIGHT	110.000
EXTREME GAMES 2	110.000
FATAL FURY REAL BOUT	110.000
INCREDIBLE HULK	99.000
IRON & BLOOD	99.000
JET MOTO	89.000
JUMPING FLASH 2	59.000
KING'S FIELD 2	109.000
LEGACY OF KAIN	110.000
LOMAX :LEMMINGS PLAT.	95.000
MORTAL KOMB. TRIL.	110.000
MYST	110.000
NBA HANGTIME	110.000
NBA IN THE ZONE	55.000
NBA IN THE ZONE 2	99.000
NFL GAMEDAY	55 000
NFL QUARTERB. CLUB	69.000
NHL FACE OFF	69.000
OBLIVION	110.000
PERFECT WEAPON	110.000
PITBALL	99.000
PO'ED	39.900
REBEL ASSAULT 2	110.000
RE-LOADED	109.000
REVELATIONS SERIES	110.000
SKELETON WARRIOR	39.900
SLAM CHAMBER	110.000
SLAM'N JAM 96	59.000
STREET FIGHT. ALPHA	49.000
SUIKODEN	110.000
SYNDICATE WARS	110.000
TETRIS PLUS	110.000
THE DIVIDE EN. WITHIN	105.000
THOSHINDEN 2	75.000
TNN HARDCORE 4X4	89.000
TOP GUN	59.000
TWISTED METAL	59.900
TWISTED METAL 2	99 000
VIRTUAL POOL	110.000
V-TENNIS	55.000
WARHAWK	39.000

TITOLI PLAYST. JAP VERSION

A. INOKY WRESTLING	139.000
AYRTON SENNA	139.000
BIO HAZARD 2	159.000
CAPTAIN TSUBASA J	159.000
COOL BORDER	105.000
FINAL FANTASY VII	139.000
GALAXIAN 3	85.000
GUNDAM	65.000
GUNDAM:SD WAR IV	109.000
KING OF FIGHTER 95	105 000
MEGATHUDO 2096	99.000
MOTOR TOON GP 2	99 000
NAMCO MUSEUM VOL 2	79.000
NAMCO MUSEUM VOL 3	99.000
NAMCO MUSEUM VOL 4	139.000
NAMCO SOCCER	79.000
NI-THOSHINDEN	100 000
OVERBLOOD	105.000
RAGE R. (RIDGE R. 3)	149.000
RANMA	149.000
RIDGE RAC. REV.	95.000
SEXY PARODIUS	145.000
SLAM DRAGON	65.000
SOUL EDGE	149.000
STR. FIGHTER ALPHA2	135.000
TEKKEN	75.000
THOSHINDEN	35.000
THOSHINDEN 2	75.000
THOSHINDEN 3	149.000
TOBAL N°1	109.000
VEICHLE CAVALEER	35.000
WINNING ELEVEN	65.000
WINNING ELEVEN 97	139.000
YATTAMAN	149.000

GAME START
VIA [illegible]
TEL/FAX [illegible]
E-MAIL: GAMESTART@DATAS.IT
ORARIO 9.30-13.00 / 15.00-19.30
CHIUSO MATTINA E LUNEDI'

E-mail gamestart@datas.it

VIENI A VISITARE IL NOSTRO SITO SU INTERNET

www.datas.it/gamestart
www.datas.it/gamestart
www.datas.it/gamestart

www.datas.it/gamestart/

HTTP://WWW.DATAS.IT/GAMESTART/

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

SONY PLAYSTATION PAL OFFERTA ! ! ! DISPONIBILE PLAYSTATION UNIVERSALE

OFFERTA DEL MESE COMPRI 1 GIOCO + 1 JOYPAD PAGHI IL JOYPAD SOLO 30.000

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

GUN LOGIC 3 DUAL SYSTEM 89.000

JOYPAD ANALOGICO SONYTEL.

JOYPAD INTERACT 45.000

JOYPAD INTERACT SEMIPROG. 65.000

JOYPAD SONY 65.000

JOYSTICK ANALOGICO-SONY135.000

MEMORY CARD 120 BLOCCHI TEL.

MEMORY CARD 320 BLOCCHI TEL.

MEMORY CARD COLORATA 50.000

MEMORY CARD DA TEL 45.000

MEMORY CARD SONY 55.000

MODIFICA UNIVERTSALE TEL.

MOUSE SONY 65.000

RGB SCART CABLE 39.000

VOLANTE + PEDALIERA TEL

VOLANTE MAD CATZ 139.000

SE SEI UN **NEGOZIANTE** RICHIEDI IL LISTINO PREZZI PER **RIVENDITORI !!**

GIAPPONE E USA IN DIRETTA CON GAME START
VENDITA - RITIRO - PERMUTA USATO
VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO GAMEBOY MEGADRIVE SATURN & NINTENDO 64

" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

MET

< GLi SpeCIAliStI! >

NOVITA' GIAPPONESI

BUSHIDO BLADE	139.000
FINAL FANTASY VII	139.000
LUPIN III	139.000
PAROWARS	139.000
RACIN GROOVY	139.000
RANMA Ω	139.000
RAY STORM	139.000
REAL BOUT	139.000
SOUL EDGE	139.000
STAR GLADIATOR	149.000
TOSHINDEN 3	139.000
VANDAL HEARTS	139.000
VMX RACING	139.000
WINNING ELEVEN '97	139.000

PAGAMENTI CON CON CARTA DI CREDITO

VISA - MASTERCARD - AMERICAN EXPRESS
CARTA SI - CARTA AURA

NOVITA' AMERICANE

BATTLESPORT	119.000
CRYPT KILLER	119.000
GENSO SUIKODEN	119.000
LETHAL ENFORCER 1&2	119.000
NBA HANGTIME	119.000
NECRODOME	119.000
PERSONA	119.000
RALLY CROSS	119.000
ROAD RAGE	119.000
SENTIENT	119.000
THE CROW	119.000
VIRTUAL POOL	119.000

TITOLI PS-X EUROPEI

A TRAIN IV	99.000
BROKEN SWORD	99.000
COMMAND & CONQUER	99.000
CRASH BANDICOOT	99.000
CRUSADE	99.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
DIE HARD TRILOGY	99.000
FIFA SOCCER '97	99.000
FIRO & KLAWD	99.000
MORTAL K. TRILOGY	99.000
NBA LIVE 1997	99.000
NHL HOCKEY 1997	99.000
PROJECT OVERKILL	99.000
RE LOADED	99.000
SIM CITY 2000	99.000
SOVIET STRIKE	99.000
TOMB RAIDER	99.000

DISPONIBILE

N I N T E N D O

ULTRA 64

SOFTWARE ULTRA 64

BLADE AND BARREL	CRUISIN USA
DOOM	KILLER ISTINCT
MARIO KART R	MORTAL K. TRILOGY
NBA HANGTIME	PERFECT STRIKER
REV LIMIT	SHADOW OF EMPIRE
ST. ANDREWS GOLF	TUROK
WAR GODS	WAVE RACE

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROG.	109.000
CAVO LINK	49.000
INTERF. MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	49.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	79.000
MEMORY CARD 360 SLOT	99.000
MEMORY CARD SONY	39.000
MEMORY DISK DRIVE	159.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	149.000

ACCESSORI ULTRA 64

CAVO SCART RGB	29.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
MEMORY CARD	39.000
MODULATORE RF	TEL.

PAGAMENTI RATEALI
SENZA ANTICIPO
E SENZA CAMBIALI

PLAYSTATION
PS-X

ACQUISTA PRESSO DI NOI LA TUA RIVISTA PREFERITA

3D0 MAGAZINE	CONSOLES PLUS
GAME FAN	EDGE
JOYPAD	OFFICIAL PS-X MAGAZ.
SEGA PRO	SATURN GAMES KANZEN
WINDOWS'95 MAGAZINE	DIMENSION PS-X
SUPERPLAY	X-GEN

PREZZI A PARTIRE DA L. 10.000

SPEDIZIONI
IN TUTTA
ITALIA
CONSEGNA IN
24 ORE!!

NOLEGGIO
VIDEOGAMES

SONY PS-X	399.000
SONY PS-X UNIVERSALE	499.000
ULTRA 64 USA + MARIO	TEL.
ULTRA 64 JAP + MARIO	TEL.

MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)

Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
E-MAIL. franknt@mbox.vol.it

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
mbfil@mbox.vol.it

Ciao Matteo,
complimenti per **Super PlayStation Console**, davvero ben fatta e priva delle rassicuranti banalità che si trovano sulle altre testate del settore. Ho 25 anni e studio informatica presso il Politecnico di Milano e nel tempo libero mi dedico alla programmazione di videogiochi, ma senza troppe pretese. Ho letto i vostri report sul *Net Yaroze* e non nascondo che mi piacerebbe acquistarlo per cominciare a fare qualcosa di serio. Quando potrò trovarlo nei negozi?
Luca
via internet

Il kit di sviluppo per PlayStation non è disponibile nei negozi specializzati, ma viene commercializzato direttamente da Sony Computer Entertainment.* Net Yaroze *è in vendita attualmente Giappone ed Inghilterra e da marzo negli Stati Uniti. Per ulteriori informazioni collegati al sito di Sony Computer Entertainment of Europe (http://www.scee.sony.co.uk/yarinfo/index.html).

Caro Matteo,
sono rimasto davvero delusissimo dalle ultime produzioni Konami. Mi aspettavo grandi cose da *Project Overkill* e da *Contra* che si sono rivelate due porcate che avete giustamente stroncato. Che dire poi di *International Superstar Soccer*? L'ho preso ieri, pentendomene dieci minuti dopo. Sono scettico anche su *Castlevania*, adesso, ma - come si suol dire - la speranza è l'ultima a morire. A questo proposito vi chiedo: quando lo recensirete?
Stefano
via internet

Konami sembra aver perso lo smalto dei vecchi tempi, purtroppo, e alterna con insondabile frequenza prodotti mediocri (molti dei quali sviluppati dalla divisione americana) a titoli più convincenti (Suikoden *o* Winning Eleven *'97, ma anche* Sexy Parodius*, per esempio). Il fatto che progetti importanti come la serie di* Contra *siano stati affidato a un team esterno non depone bene. La gestazione di* Castlevania *(sviluppato interamente in Giappone) è interminabile: dopo aver accumulato oltre un anno di ritardo è stato annunciato per il 20 marzo. Personalmente ripongo le mie speranze in* Metal Gear Solid.

Ciao MBF,
ho 18 anni, scrivo da Messina e frequento l'ultimo anno di liceo classico, complimenti per l'ottima rivista; volevo porti un paio domandine veloci veloci alle quali non potrai fare a meno di rispondere (beh, in realtà puoi...):
1) Che fine ha fatto la Tecnosoft, gloriosa casa di *Thunderforce III* e *IV* (il secondo episodio faceva schifo). C'è speranza di un seguito? Attendo fiducioso.
2) Vorrei sapere quali sono i tuoi sparatutto preferiti (semplice curiosità).
Ciao, tornerò a scrivere presto...
Fabio Vita
via internet

***1) La casa nipponica è impegnatissima, ultimamente. Dopo i due* Thunder Force Golden Pack*, ha annunciato Neorude, un gioco di ruolo per Saturn/PlayStation nonché* Bast Wind *(sparatutto verticale a due dimensioni simile a* Layer Section *previsto per Saturn e coin-op, a seguire per PlayStation, tra le particolarità include la possibilità di selezionare in tempo reale il proprio itinerario a differenza del* Darius *taitiano che consentiva la scelta solo al termine dei vari livelli) e soprattutto* Hyper Duel*, conversione per Saturn dell'omonimo coin op del '94. Si tratta di uno spin-off di* Thunder Force *davvero frenetico. Purtroppo non è previsto per PlayStation.* Thunder Force V*? Un sogno, per adesso. Ma non è detta l'ultima parola...*
***2)* Terra Cresta, R-Type, Lords of Thunder, X2, 1941, Thunderforce IV, Raiden Project.**

Spett.le redazione,
Sono un appassionato di videogame da quando ero bambino (non che non lo sia anche adesso vista la mia tenera età di 26 anni!!!), ed in occasione di queste feste ho avuto la brillante idea di farmi regalare una nuova fiammante console Playstation versione europea. Fin qui tutto bene, i guai sono iniziati dopo aver letto la vostra rivista del mese di dicembre, dove ho appreso che per la mia console attualmente non esistono dei giochi di calcio veramente grandi... Confesso di aver comprato la console solo per le simulazioni di calcio, anzi, esclusivamente per quei giochi...
A casa ho un PC Pentium 100 con 16 Mega però ancora la giocabilità delle simulazioni di calcio per PC è ancora lontana dalla sospirata perfezione. Pensavo (a torto) che finalmente avrei risolto i miei problemi con PlayStation, talmente pubblicizzata ovunque da farmi credere che si tratti di una macchina da gioco ipergalattica. Ora mi trovo nella confusione più completa e non so quale titolo scegliere per la mia console
Concludo la mia lettera con alcune richieste:
1) Il fatto che esistano 3 versioni (europea, giapponese, americana) significa che una è meglio delle altre o che la qualità videoludica è garantita con entrambe le macchine?
2) Domanda da un milione di dollari: qual è attualmente la simulazione di calcio più completa, giocabile, diver-

CONTRA ***(FOTO QUI SOTTO) È SOLO UNO DEI TITOLI CHE ULTIMAMENTE LA KONAMI SEMBRA AVER "TOPPATO" ALLA STRAGRANDE.*** **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE** ***(RECENSITO A PAG. 74) E*** **SPEED KING** ***(PAG. 76) SONO ALTRI DUE ESEMPI DELLA MEDIOCRITÀ CHE HA COLPITO LA CASA NIPPONICA (LETTERA DI*** **STEFANO)*.**

CONSIGLI PER GLI ACQUISTI

Quali sono i titoli più giocati in redazione, in queste ultime settimane? Ecco un resoconto aggiornato...

NBA IN THE ZONE 2

In attesa di confrontarsi con l'edizione '97 del *Total NBA* soniano e dopo aver apprezzato gli sforzi di EA con l'ultimo *NBA Live*, gli estimatori della pallacanestro virtuale possono sollazzarsi con il sequel di *NBA In The Zone* che ha meritato un eclatante 90% sul numero 33 di **Super PlayStation Console**.

MEGA MAN VIII

Autentica rivelazione dei primi mesi del '97. Alla prima partita, delude. Alla seconda, sorprende. Alla terza, conquista. Se amate i platform/action bidimensionali, è il gioco che fa per voi.
Attualmente disponibile solo nei negozi di importazione.

TEMPEST X

Jeff Minter è vivo!
Sebbene non abbia curato direttamente la versione PlayStation (realizzata da *High Voltage* di Chicago), "Yak" inietta negli impegnati anni Novanta tutta la psichedelia dei Settanta.
Un gioco ipnotico, alienante, tempestoso. Se esiste il trip-hop, questo è un trip-game.

tente ed esaltante per PlayStation?
Grazie.
Michele Varcasìa
via internet

1) Le versioni americane e giapponesi di PlayStation sono fino al 17.5% più veloci di quella europea il che determina differenze a livello qualitativo che variano da "praticamente irrilevanti" a "chiaramente visibili" a seconda dei casi. Il tutto dipende dall'ottimizzazione del codice dei vari titoli.
2) Hmmm... Difficile rispondere. A mio avviso il paradigma attuale è Winning Eleven '97, *ma è come chiamare montagna una collinetta circondata da depressioni caucasiche. In altri termini, svetta solo perché la concorrenza è piuttosto scarsa. Sono previsti molti titoli calcistici nei prossimi mesi, anche se nessuno di questi mi pare particolarmente promettente, a parte la nuova simulazione della premiata ditta Sensible Software. Gremlin propone* Soccer 3, *remix del mediocre* Actua Soccer, *Psygnosis è alle prese con il seguito di* Adidas Power Soccer, *mentre Philips pubblicherà* UEFA Champions League. *EA ha in cantiere World Cup '98 e* Fifa Manager. *Virgin distribuirà* Kick Off '97 *e* 4-4-2. *US Gold è al lavoro su* Olympic Soccer 2 *che tuttavia avrà un nome differente.*

Salve a tutti,
ho da poco acquistato una PlayStation, preferita a Saturn principalmente per un motivo: i prossimi RPG che Squaresoft ha annunciato "in esclusiva" (almeno per ora) per la console Sony. Quello che mi chiedo è: quanti di quelli saranno convertiti in versione PAL? Essendo un appassionato di questo genere di giochi, mi è venuto un colpo quando, girando per numerosi negozi di videogiochi, ho realizzato che non esiste neppure un RPG degno di questo nome pubblicato ufficialmente! Ma come è possibile?!? Indignato vi saluto, chiedendovi se siete a conoscenza dei prossimi RPG pubblicati in versione PAL.
Nicola

Rallegrati: la versione americana di Wild Arms, *il titolo sviluppato da Media Vision che ha riscosso un buon successo in Giappone, sarà disponibile a maggio, ed è probabile che Sony Electronic Publishing lo distribuirà anche in Italia (dubito fortemente che verrà tradotto in italiano, ma, ehi, è meglio di niente). Per quanto riguarda l'attesissimo* Final Fantasy VII, *la versione in lingua inglese è stata posticipata dall'estate del '97 all'inverno (il che significa Natale). Per quanto riguarda tutti gli altri titoli Squresoft (*Final Fantasy Tactics, Saga Frontier & co.*), non si sa ancora nulla di preciso. Consolati con* Suikoden, *caro Nicola...*

Vorrei sapere la tua personalissima classifica dei cinque giochi più divertenti da giocare in due per PlayStation. Il tutto espresso in ordine di preferenza. Saluti...
Alessio
via internet

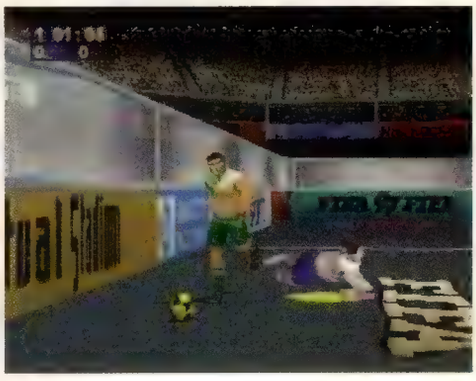
Bubble Bobble, Bubble Bobble 2, Puzzle Bobble 2, Puzzle Fighter 2X, X2.

Ciao Matteo,
Scusa se rompo, ma ho testato a fondo *FIFA '97* per Sony PlayStation e ho trovato un paio di difetti che su Super PlayStation Console non avete menzionato e cioè:
- Il controllo dei giocatori è minato dalla difficoltà nell'andare in diagonale, il che rende il dribbling degli avversari pressoché impossibile;
- Il tiro "potente" non è affatto immediato, in quanto quando ci si trova soli davanti ad un portiere (che naturalmente ci viene incontro per abbracciarci affettuosamente) e il tempo impiegato per tirare rende nulla l'azione (ergo il goalkeeper becca la palla);
- I rigori sono impossibili da parare! Il portiere le palle proprio non le prende: sono finito ai rigori con mio fratello e siamo arrivati al punto di dirci dove avremmo tirato per vedere se riuscivamo a parare qualcosa, ma nisba;
- Qualche errore nei nomi (evvabbè, ci sono abituato) e Pagliuca come attaccante nella squadra European Stars (troppo bello vedergli fare il corner, con quella tuta così diversa dagli altri...).
Nonostante questo, alla fine mi diverto lo stesso a giocare *FIFA '97*. Saranno i soldi spesi che mi fanno questo effetto? Non lo so, fatto sta che *FIFA* ha comunque qualcosa che me lo fa preferire agli altri giochi di calcio...
Tommaso Pugliese
via internet

Fifa '97 *ha spaccato in due la redazione. Da una parte, i detrattori di* Fifa *che consideravano l'edizione* '97 *appena più decente di quella* '96 *(non che ci volesse tanto), dall'altra, i fedelissimi EA sembrano aver apprezzato gli sforzi di MacMillian e soci. La stessa dicotomia oppositiva si è ripresentata per* Winning Eleven '97 *o* J-League Perfect Striker *(N64): una forma di tifo virtuale, paragonabile a quello degli ultras per le squadre di serie A. Per ciò che concerne bug e controbug di* Fifa '97, *qualcuno ricorda la lettera di Fabio Belcastro pubblicata sul numero scorso di* FAQ? *Fabio lamentava la presenza di un difetto che potremmo definire "arbitrale" all'interno della simulazione di calcio EA:* "Dopo ore di divertimento mi è capitato di osservare che, in caso di realizzazione con un mio giocatore in offside, se il pallone finisce in rete il computer segnala il fuorigioco, gli avversari si fermano, ma il mio goal viene comunque convalidato". *Avevo girato la tua questione al team canadese, che mi ha diplomaticamente replicato che il problema si verifica solo qualche volta, senza però precisarne la causa. Non soddisfatto della risposta, ho interpellato l'assistenza EA inglese, francese e tedesca, ottenendo risposte non solo contrastanti, ma - in alcuni casi - persino comiche. Ve le propongo di seguito:*
Electronic Arts England
Hi,
It sounds like a bug that got through the testing process but we have not had any other reports of it just yet.I have passed this on to the developers so that it can be avoided in the future.
Thanks.
EA Support UK

Electronic Arts France
Hi Matteo!
Yes, you've right! Your version is the good one, but yes, our playtesters don't find this non-obvious bug. (you can talk us in french)
Simba

Electronic Arts Germany



Dear Mr. Bittanti,
I think there is the indirect offside rule working.
Kind regards
Ulrich Israel

Ciao Matteo,
secondo te il DVD avrà successo o si rivelerà un flop tipo Minidisc? Credi che PlayStation 2 sarà dotata di un lettore DVD?
Pino,
via Internet

Considerando che i primi lettori DVD saranno disponibili in primavera negli Stati Uniti al prezzo minimo di 600 dollari (pari a circa un milione di lire), solo gli early adopters si butteranno ad acquistare un lettore che si svaluterà del 50% in dodici mesi. Le previsioni (fonte: InfoTech), parlano di 820.000 unità DVD in tutto il mondo nel '97. Entro tre anni il prezzo dei lettori dovrebbe scendere al di sotto dei 250 dollari, circa 400.000 lire, il che dovrebbe favorire una penetrazione massiva sul mercato. Sempre secondo InfoTech, nel 2005, la base installata di lettori DVD dovrebbe sfondare quota 80 milioni. Per quanto riguarda il software (in prevalenza film appositamente sviluppati), si parla di 600 titoli disponibili sul mercato entro la fine del'97 e di 8.000 titoli entro il 2000. Non credo, tuttavia, che le nuove console che verranno eventualmente commercializzate nel '98 (tra cui PlayStation 2, stando alle ultime indiscrezioni) saranno dotate di lettore DVD. Inoltre, Matsushita ha ufficialmente dichiarato che M2 non sarà equipaggiato di un lettore DVD. Ma la vera domanda è: quali sono i vantaggi dal punto di vista squisitamente ludico del nuovo formato? Va ricordato che quando l'innovazione tecnologica è fine a se stessa e non soddisfa reali esigenze, è destinata al fallimento (vedi DCC e MiniDisc).

FIFA '97
(NELLA FOTO QUI SOPRA UNA PARTITA INDOOR) È PERMEATO DA UN DISCRETO NUMERO DI BUG. COLPA DEI PLAYTESTER O IMPOSSIBILITÀ A LOCALIZZARE TUTTI GLI ERRORI DI PROGRAMMAZIONE IN TEMPI LIMITATI? LO SPECIALE DI PAGINA 42 POTRÀ CHIARIRVI MOLTE IDEE... (LETTERA DI TOMMASO PUGLIESE)

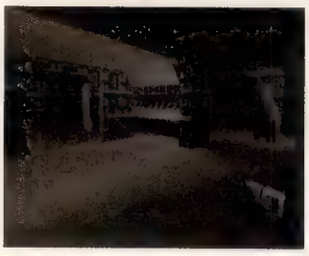
Playworld

Videogames at twice the normal speed

***ZOMBIES** RITARDATARI ● **BASKET TOTALE** NEL NOVE-SETTE ● **SEI COME LA MIA MOTO** SEI COME MOTO RACER ● **ACCIDENTI AGLI RPG** IN OCCIDENTE ● **RIOT** SPEEDBALL SU PLAYSTATION?*

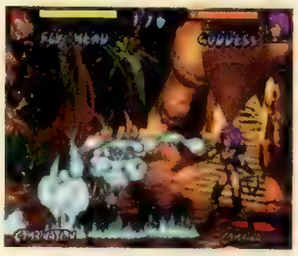
Dawn of Darkness

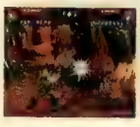
IL NUOVO TITOLO OCEAN può essere considerato come l'ipotetico terzo episodio della saga capcomiana. La premessa è questa: la razza umana è uscita sconfitta dallo scontro con gli zombies e il contagio si è diffuso a livello planetario. Scopo del gioco: sopravvivere il più a lungo possibile in un mondo ostile in cui nessuno sa come vi chiamate. ***Dawn of Darkness*** è un sinistro clone di ***Doom***, atteso insieme - alle rondini - per Aprile.



BloodLust

PHILIPS PUBBLICHERÀ IL NUOVO PICCHIADURO SYSTEM 3, celebre team inglese che negli anni '80 ha creato capolavori del calibro di ***The Last Ninja*** (annunciata la versione tridimensionale per Sony PlayStation). System 3 ha presentato ***BloodLust*** come un mix tra il vecchio ***International Karate +***, ***Tekken*** e ***Mortal Kombat***. Picchiaduro a incontri che include nove differenti personaggi e mosse originali. Il gioco è previsto per maggio.





BioHazard 2

CRONACA DI UN RITARDO ANNUNCIATO: Capcom ha ufficialmente posticipato l'uscita dell'atteso ***Bio Hazard 2***. Inizialmente previsto a marzo, l'horror game sarà disponibile in Giappone solo ad agosto, il che significa che la versione europea arriverà probabilmente per il Natale del '97. Motivo del ritardo: la necessità di migliorare la componente estetica del gioco al fine di differenziarlo maggiormente dal precedessore. Capcom intende cioé evitare di confezionare un sequel fotocopia deludendo le aspettative degli oltre 950.000 videogiocatori che solamente in Giappone hanno acquistato una copia di ***Bio Hazard***. Non solo, la casa nipponica ha ufficialmente annunciato la versione Saturn del primo episodio, prevista per la fine di aprile. Capcom ha infine rilasciato una nuova serie di informazioni su ***Bio Hazard 2***, alcune delle quali davvero esplosive. Innanzitutto, nel sequel sarà molto più difficile liberarsi dalla appiccicosa compagnia degli zombies: come testimoniano le drammatiche immagini di questa pagina, i morti viventi attaccano anche se avvolti dalle fiamme o mutilati. Smembrateli e questi continueranno a muoversi, mossi dall'atavica esigenza di divorare il vostro cervello. La resistenza degli zombies è davvero incredibile. Anche i dobberman della polizia si sono trasformati in morti viventi, e, a differenza degli umani, si spostano a grande velocità. Se non riuscite ad abbatterli al primo colpo, siete pressoché spacciati (avete presente la fine che fanno le spie in ***Red Alert***? Ecco, siamo lì). Attualmente, la programmazione di ***Bio Hazard 2*** prosegue a ritmo inarrestabile negli uffici Capcom a Osaka. Il supervisore del progetto è Noritaka Funamizu che coordina un team di 30 coders. Noritaka ha rivelato che ***Bio Hazard 2*** sarà *"circa il 50% più esteso del primo episodio"* e includerà *"una serie di colpi di scena che spezzano la linearità della narrazione"*.

Interrogato a proposito della capacità dei due personaggi di indossare differenti corpetti protettivi, Noritaka ha precisato che *"questa possibilità è finalizzata ad accrescere il livello di realismo del gioco. Leon e Elza possono proteggersi dalle fiamme con un giubbotto di amianto"*. Ma l'amianto non è cancerogeno? Noritaka fa l'indiano e prosegue così: *"Se in **Bio Hazard** non si incontravano che un paio di zombies alla volta, nel seguito arriverete a combattere contro sette, otto morti viventi alla volta"*. Sarà un massacro. Come abbiamo già sottolineato, gli zombies questa volta si muovono a velocità diverse, hanno subito un processo di personalizzazione finalizzata a diversificarne le caratteristiche e accrescere la varietà del gioco. *"In **Bio Hazard 2** - spiega Noritaka - ogni mostro ha un'andatura del tutto peculiare: alcuni arrancano, altri invece vi rincorrono. Il giocatore non può mai distrarsi un secondo se vuole restare vivo!"*

Davvero impressionanti gli effetti dei proiettili dirompenti: sparate a uno zombie da breve distanza e lo vedrete esplodere in mille pezzi, sangue dappertutto, il trionfo dello splatter. A questo punto è facile immaginare che i programmatori Capcom siano grandi estimatori dei film horror. *"No - risponde sorridente Noritaka - non ci piacciono per niente."* Dannati mercenari.

Total NBA '97

PREVISTO PER L'UNDICI DI MARZO, l'update della popolare simulazione di pallacanestro sviluppata da Sony si presenta come autentico sequel. L'aspetto estetico del gioco è stato implementato grazie all'ottimizzazione delle routines di animazione. Il riflesso della luce sul parquet esalta gli effetti di light sourcing di PlayStation. Uno dei difetti del primo episodio - il metodo di controllo a tratti inconsistente - è stato rivisto interamente. L'unico limite della versione *'97* - completa al 60% - sembra essere una certa lentezza nei movimenti, problema che, stando a Sony, sarà eliminato nella versione finale. Come nel precedente episodio, anche qui le opzioni disponibili sono moltissime. Il producer di *Toal NBA '97*, Chris Cutliff, ha inoltre garantito che nella nuova versione non incontreremo i fastidiosi effetti di collisione difettosa dei giocatori che abbondavano nell'edizione *'96*.
Le telecamere virtuali che riprendono l'azione da svariate angolature accrescono la spettacolarità del gioco anche se ai fini ludici la maggior parte sono inutili. Sono state migliorate le possibilità difensive delle squadre ed è stato inserito un editor che consente di creare giocatori, venderli, comprarli e seguire le sue performance nel corso della gara. Acclaim ha intanto annunciato che Iguana è al lavoro sul quarto titolo della serie *NBA Jam*. Il nuovo gioco si intitola *NBA 5-on-5* (maggio) e, chiaramente, si pone in diretta concorrenza con *NBA in The Zone 2* e *Total NBA '97*.

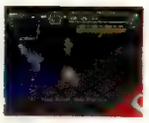
SEBBENE BASATO SULL'ENGINE DELL'EDIZIONE '96, TOTAL NBA '97 INCLUDE UN INEDITO SISTEMA DI PASSAGGI E NUOVE SPETTACOLARI ANIMAZIONI.

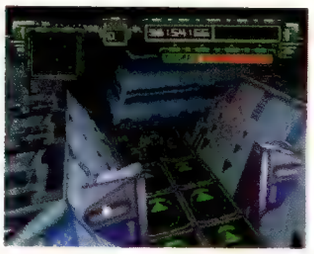
NBA Hangtime

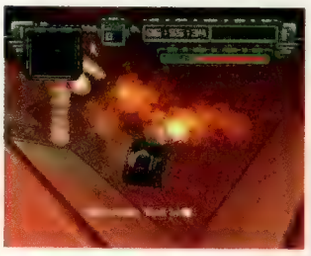
ATTESO PER LA FINE DI MARZO, il nuovo clone del sempreverde *NBA Jam* vanta un'ottima grafica e un'attenzione al realismo che si è progressivamente smarrita nelle ultime produzioni Acclaim. Conversione diretta dell'omonimo coin-op Midway, *NBA HangTime* include, oltre agli elementi classici di questo genere di giochi, anche svariati extra come super giocatori, squadre all star, modi di gioco segreti etc. La versione PlayStation comprenderà anche un'opzione che consente di creare giocatori e allestire squadre imbattibili.

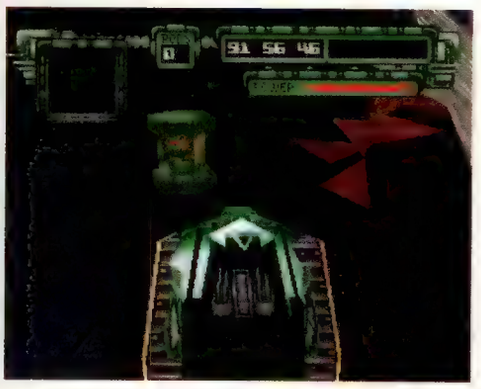
Arms Race

GREMLIN È AL LAVORO su una simulazione arcade di carri cingolato che usa lo stesso engine di ***ReLoaded***. Il gioco, previsto per giugno, vanta scenari interamente tridimensionali e dosi massive di violenza digitale. Cogliamo l'occasione per segnalare che Gremlin ha annunciato il terzo episodio di ***ReLoaded***, intitolato ***Fully Loaded***. Il gioco è previsto per settembre, quindi avremo modo di parlarne in modo approfondito.









FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

CONSOLE PLAYSTATION

GIOCHI PSX

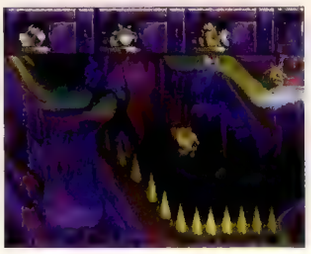
ADVENTURES OF LOMAX	E	88000
AGILE WARRIOR	E	92000
AYRTON SENNA KART	E	88000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	94000
BROKEN SWORD	E	88000
CHRONICLES OF THE SWORD	E	88000
COMMAND E CONQUER	E	88000
COSMIC RACE	J	94000
CRASH BANDICOOT	E	88000
CYBER SLED	J	68000
DESTRUCTION DERBY 2	E	92000
F 1	E	94000
FIFA 97	E	88000
HYPER RALLY	J	124000
JUMPING FLASH	J	64000
KRAZY IVAN	E	88000
LONE SOLDIER	E	82000
MADDEN 97	E	94000
MAGIC BEAST WARRIORS	J	88000
MYST	E	88000
MK TRILOGY	E	90000
MOTOR TOON 2	E	88000
MUSEUM 3	E	TEL.
NAMCO TENNIS SMASH COURT	E	88000
NBA 97	E	92000
ON SIDE SOCCER	E	94000
NHL 97	E	88000
OLYMPIC GAMES	E	88000
PANDEMONIUM	E	92000
PENNY RACER	E	88000
PGA TOUR GOLF 97	E	92000
PRIME GOAL EX	J	94000
RELOADED	E	94000
RIDGE RACER REVOLUTION	E	88000
SAMURAI SHODOWN	J	104000
SIMCITY 2000	E	96000
SOVIET STRIKE	E	92000
STAR GLADIATOR	E	88000
STREET FIGHTER ALPHA 2	E	88000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	J	68000
STREET FIGHTER ZERO	J	82000
TEKKEN 2	E	92000
TILT	E	88000
TIME COMMANDO	E	94000
TOMB RAIDER	E	96000
TOTAL NBA 96	E	94000
TWISTED METAL	E	88000
VAMPIRE THE NIGHT WARIORS	J	98000
VICTORY BOXING	E	92000
WARHAWK	E	84000
WIPEOUT 2097	E	90000
ULTIME NOVITA'		**TEL.**
OCCASIONI DA LIRE		**42000**

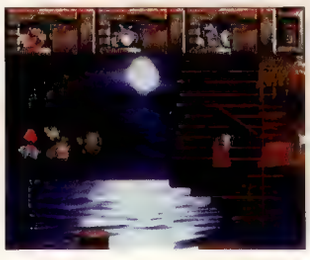
PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
CON MINIME SPESE DI SPEDIZIONE
INVIO DELLA MERCE IN TUTTA ITALIA
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

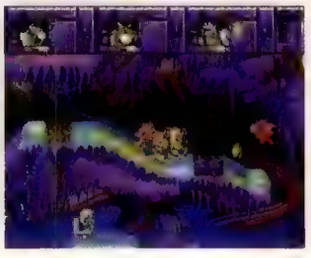
ECCEZIONALE!!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

The Lost **Vikings 2**

ERIK, BALEOG E OLAF sono riusciti a fuggire dalla prigionia del malvagio alieno Tomator e sono pronti a divertirsi alla maniera dei vichinghi. Lanciati nell'olimpo videoludico a sedici bit da Interplay, I Vichinghi Perduti tornano a colpire in questo sequel sviluppato per PlayStation. Armati con mazze laser, stivali lanciamissili e scudi di ogni genere, i nostri eroi dovranno esplorare una serie di mondi (trentuno, per l'esattezza) prima di trovare la via di casa. Nel corso dell'avventura, i nostri eroi incontreranno Fang, un uomo lupo e Scorch, un drago sputafuoco. I due aiuteranno i Vichinghi a superare insidie di ogni tipo. Il genere dei platform a scorrimento orizzontale è tornato di moda dopo l'uscita di ***Lomax*** (Psygnosis) e l'arrivo previsto per la primavera di ***Rayman 2*** (Ubi Soft). ***The Lost Vikings 2*** è previsto per marzo negli States.



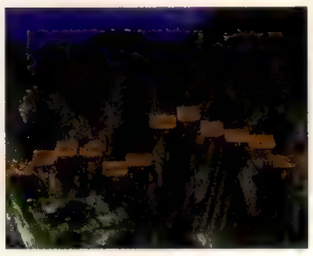


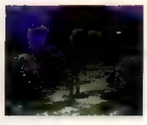


THE LOST VIKINGS 2, *SEQUEL DEL POPOLARE TITOLO PER MEGADRIVE E SUPER NES, ARRIVA SU PLAYSTATION GRAZIE A INTERPLAY.*

Pitfall **3D**

IL RITORNO SULLE SCENE di PitFall Harry è atteso con una certa impazienza dalle vecchie leve che non hanno dimenticato le performance di Braben su Atari VCS. La nuova versione di ***Pitfall*** annunciata per Sony PlayStation ad aprile si aggiunge a un primo sequel a sedici bit che ha riscosso un buon successo su Megadrive. Il nuovo episodio, come impone il trend, è interamente tridimensionale e sarà disponibile ad aprile. *Check it out!*

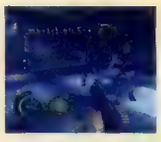


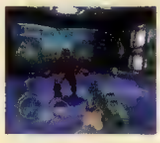


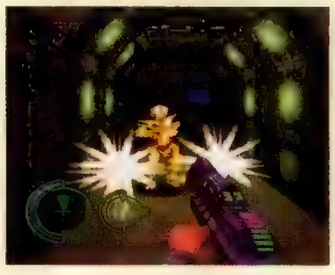
VERSUS

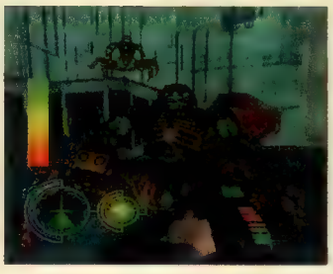
CODENAME: TENKA

NOME IN CODICE: TENKA. L'attesa risposta Psygnosis a ***Doom*** e soci è prevista per la fine di marzo. L'engine del gioco è stato riprogrammato da zero dopo la presentazione all'*E3* losangelino e ora ***Tenka*** appare un'evoluzione radicale nella direzione di ***Disruptor***. Dita incrociate...









REBEL MOON RISING

RIVALE NUMERO UNO DI TENKA è questo ***Rebel Moon Rising***, sparatutto in soggettiva di GT InterActive previsto per l'estate. La struttura del gioco è episodica anziché lineare. Grafica arricchita da effetti di Goraud shading e texture mapping. Promettente, se amate il genere...

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE - ROMA

Sony Playstation

PAL VERSION
L. 399.000
UNIVERSALE
L. 539.000

Sega Saturn

PAL VERSION
L. 399.000
JAP VERSION + 1 GAME
L. 499.000
JAP VERSION + 3 GAMES
L. 549.000

Nintendo Ultra 64

USA/JAP VERSION
TELEFONARE
UNIVERSALE
TELEFONARE

SONY PLAYSTATION (PAL)

DESCENT	59 000
RESIDENT EVIL	79.000
RIDGE RACER REVOLUTION	79.000
BATMAN FOREVER	95.000
BLAM MACHINEHEAD	89 000
BOUBLE BOBBLE	80.000
BROKEN SWORD	95.000
BURNING ROAD	89.000
BUST A MOVE 2	69.000
CASPER	89.000
CRASH BANDICOT	95.000
COMMAND E CONQUER	99.000
DARK STALKER	89 000
DARK FORCES	99.000
DAVIS CUP TENNIS	89.000
DB 2	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
DRAGON BALL Z	89.000
E. WORM JIM 2	99.000
F1	89.000
FADE TO BLACK	89.000
FIFA 97	95.000
FINAL DOOM	89.000
FIRO AND CLOWD	99.000
GALAXIAN 3	89.000
HARDCORE 4x4	99 000
IMPACT RACING	89.000
INCREDIBLE HULK	99.000
INT. STAR SOCCER DE LUXE	99.000
IRON MAX XO	95.000
JUMPING FLASH 2	89.000
KONAMI OPEN GOLF	95.000
MARIO ANDRETTI	79.000
MONSTER TRUK	89.000
MOTO X	99 000
MOTOR TOON	89 000
NAMCO MUSEUM N. 1	75.000
NBA LIVE 96	69.000
NBA LIVE 97	95.000
NHL 97	95.000
ON SIDE COMPLETE SOCCER	99.000
PENNY RACER	89.000
PETE SAMPRAS TENNIS	89 000
PROJECT X2	95 000
PROJECT OVERKILL	89 000
RAYMAN	85.000
RACING SRIES	75 000
REBEL ASSAULT	99.000
RETURN FIRE	85.000
SIM CITY 2000	89.000
SOVIET STRIKE	99.000
SPACE HULK VOTBA	89.000
STAR GLADIATOR	95.000
TEKKEN 2	89 000
TILT	99.000
TIME COMANDO	89.000
TOMB RAIDER	89 000
TOP GUN	89 000
TOPOLINOMANIA	69 000
TOSHINDEN 2	70.000
TOTAL NBA 96	79.000
TUNNEL B1	89.000
VAMPIRE	89.000
VIRTUAL GOLF	89.000
WARHAMMER	95.000
WILLIAMS ARCADE	79.000
WING COMMANDER	79 000
WIPEOUT 2097	89.000
X COM IN DEEP TERROR	99.000

SONY PLAYSTATION (USA)

ANDRETTI RACING	80 000
AREA 51	109.000
BROKEN HELIX	TELEF.
CYBER SPEED	79.000
CONTRA LEGACY OF WAR	110 000
CRASH BANDICOT	80.000
DARK FORCES	109.000
DESCENT	89 000
DESTRUCTION DERBY 2	99 000
GEOM CUBE	79.000
GRAVE RACER	TELEF.
GRID RUNNER	TELEF.
INCREDIBLE HULK	TELEF.
INDIPENDENCE DAY	TELEF.
LEGACY OF KAIN	109 000
M. KOMBAT 3 TRILOGY	109.000
OVER KILL	99.000
PERFECT WEAPON	109.000
PITBALL	TELEF.
REBEL ASSAULT II	109.000
SOKUIDEN	TELEF.
SKELETON WARRIORS	89.000
SPACE JAM	109.000
TEKMO DECEPTION	TELEF.
TEMPEST 2000	110.000
THE CROW	TELEF.
TIME COMMANDO	99.000
TOMB RAIDER	99.000
TOKYO HIGH BATTLE	TELEF.
VIEWPOINT	79 000

SONY PLAYSTATION (JAP)
GIOCHI DA L. 49.000

DEAD HEAT ROAD	89.000
FIRE PRO WRESTLING	85.000
FINAL FANTASY 7	TELEF.
GALIAN X3	85.000
GRADIUS	80.000
LIGHTIN FORCE	TELEF.
OKUTO NO KEN	109.000
OVER BLOOD	119.000
PSICHIC FORCE	TELEF.
RACIN GROOVY	TELEF.
RAGE RACER	TELEF.
RANMA 1/2	TELEF.
RAY STORM	TELEF.
SAMURAI SHODOWN 3	119.000
SLAM DRAGON	89.000
SNATCHER	89.000
SOUL EDGE	TELEF.
S. FIGHTER ZERO II	110.000
TIME CRISIS WITH GUN	TELEF.
TOSHINDEN 3	TELEF.
V. TENNIS	89 000
WILD ARMS	TELEF.
WINNING ELEVEN 97	TELEF.

ACCESSORI

ANALOGIC JOYSTICK	119.000
ADATT 4 GIOCATORI	TELEF.
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO LINK	TELEF
CLOSH PSX	TELEF.
MEMORY SONY	45.000
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	50.000
VOLANTE MAD CATS	129.000
YOUSTICK	TELEF.

NOVITÀ

BROKEN SWORD	99 000
COMMAND E CONQUER	99.000
DESTRUCTION DERBY 2	99.000
INT. SUPER STAR SOCCER 97	99.000
PORSCHE CHALLENGE	99.000
TOBAL 1	99 000

SEGA SATURN (PAL)

ATHLETE KING	89 000
BLACK FIRE	89.000
BLAM	89.000
BUST A MOVE 2	89.000
CASPER	99.000
DARIUS II	89 000
DAYTONA CHAMPIONS.	99.000
DAYTONA SPECIAL EDITION	89 000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCOWORLD	89.000
EXHUMED	99 000
E. WORM JIM 2	99 000
F1	99.000
GUN GRIFFON	89 000
HIGHWAY 2000	99 000
IN THE HUNT	99.000
INT. WORLD WIDE SOCCER 97	99.000
IRON MAN	89.000
LOADED	99.000
MAGIC CARPET	79.000
NBA ACTION	99.000
NEED FOR SPEED	79.000
PRO PINBALL	99.000
RETURN FIRE	89.000
ROAD RUSH	99.000
SHININ WISDOM	99.000
STREET RACER	99.000
S. FIGHTER ZERO	85.000
TOMB RAIDER	TELEF.
ULTIMATE M. K.	99.000
VIRTUA COP II + GUN	189 000
VIRTUAL ON	TELEF.
VR GOALF	89 000

SEGA SATURN (JAPAN)

ALIEN TRILOGY	89 000
BAKU BAKU ANIMAL	85.000
CHASE H.Q.	89.000
DARK SAVIOUR	99.000
DECATHLETE	69.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIE HARD TRILOGY	99 000
DRAGON BALL Z LEGEND	95.000
FATAL FURY 3	85.000
FATAL FURY REAL BOUT	119 000
FIGHTING VIPERS	99.000
FIST	TELEF.
GUARDIAN HEROES	69.000
IRON MAN	99.000
LUNAR	99 000
NIGHTRUTH	89.000
NIGHTS FOR CHRISTMAS	TELEF.
OLIMPIC SOCCER	99.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	89 000
PUZZLE FIGHTER EX	109 000
SAMURAI SHODOWN 3	110.000
SEGA RALLY	69 000
SENGOKU	110.000
S. FIGHTER ZERO 2	99.000
S. FIGHTER VS XMEN	TELEF.
TETRIS PLUS	99.000
TOSHINDEN VRA	89.000
THUNDER FORCE	99.000
VIRTUA COP II	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	60.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	99.000
VIRTUA FIGHTER MEGAMIX	109.000
VIRTUAL ON	110.000
WORLD HEROES PERFECT	89 000

SEGA SATURN (USA)

AREA 51	110 000
BATMAN FOREVER	110.000
BLAZIN DRAGONS	110.000
DARK LEGEND	89.000
HI-OCTANE	69.000
J. BAZOOKATONE	69 000
MORTAL KOMBAT II	39.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.000
SKELETON WARRIORS	99.000
SONIC 3D	109.000
VIRUAL ON	110 000
WORLD WIDE SOCCER 97	110 000

ACCESSORI

ADATTATORE	45 000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	119.000
MEMORY CARD	75.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65 000

NOVITÀ

CRIME RACER	TELEF.
DIE HARD ARCADE	TELEF
DIE HARD TRILOGY	TELEF.
GUNDAM 2	TELEF.
INCREDIBLE HULK	TELEF.
KING OF FIGHTER 96	TELEF.
MANX T.T.	TELEF.
STREET FIGHTER VS XMAN	TELEF.

NINTENDO ULTRA 64

3D HOCKEY	189.000
BASEBALL 64	TELEF.
CRUISIN USA	175.000
GOLDEN EXE	TELEF.
GOLF 64	TELEF.
GUERRE STELLARI	199 000
PERFECT STRIKER	199 000
KILLER INSTINCT GOLD	199 000
MARIO KART R	199 000
M. KOMBAT TRILOGY	175.000
NBA HANG TIME	TELEF.
ULTRA DOOM 64	TELEF.
TUROK	TELEF
VIRTUAL STADIUM 97	TELEF.
WAVE RACE	199.000

ACCESSORI

PAD COLORATI	75 000
MEMORY CARD	59.000
MODIFICA UNIVERSALE	39 000

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
BATMAN FOREVER	89.000
BUST A MOVE II	99.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
DONKEY KONG 3	139.000
EMPIRE STRIKES BACK	TELEF.
F-ZERO	59.000
F-1 ROC 2	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
ILLUSION OF GAIA	69.000
INDIANA JONES	79.000
JUDGE DREED	TELEF.
JUNGLE BOOK	79.000
KILLER INSTINCT	75.000
LAST ACTION HERO	TELEF.
M. ANDRETTI INDY CAR	79.000
MARVER SUPER HEROES	TELEF.
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	TELEF.
MEGA MAN X-2	89.000
PINOCCHIO	129.000
PITFALL	TELEF.
SAMURAI SHODOWN	89.000
SIM CITY	69.000
STREET FIGHTER ALPHA 2	139 000
STREET RACER	TELEF.
STREET HOCKEY	TELEF
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.00
WILD GUNS	TELEF.
WOLVERINE	69.000
WORLD HEROES 2	69.000
YOGI BEARS	TELEF.

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	35.000
ALIEN 3	35.000
AYRTON SENNA GP	39.000
BANKERS	40.000
BATMAN ROBIN	40 000
BAKU BAKU	45.000
BUGS BANNY	40.000
BUST A ROYE	45.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29 000
ECCO THE DOLFIN	40.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
MADDEN 95	35.000
NBA JAM T.E	39 000
NHL	39 000
NHL ALL STRAR	40.000
POPILS	29.000
POWER RANGERS	40.000
RISE OF THE ROBOTS	40.000
RISTAR	40.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC LABYRINT	40.000
SONIC CHAOS	39.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	35.000
SPEED TRAP	39.000
TOPOLINO	40.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

MEGA DRIVE

BATMAN FOREVER	79.000
DESERT STRIKE	59.000
E. JIM II	79.000
ETERNAL CHAMPIONS	89.000
EXO SQUAD	109.000

ECCEZIONALE!!!
INTERNATIONAL STAR SOCCER DE LUXE
L. 95.000

FIFA '97	99.000
MICRO MACHINE II	79.000
MICRO MACHINE 96	79.000
MICRO MACHINE MILITARY	99.000
NBA JAM T.E.	98.000
NBA LIVE 97	99.000
NHL 97	99.000
NHL 96	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PINOCCHIO	99.000
PITFALL	79 000
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POWER RANGERS	99.000
RANGER X	69.000
REAL MONSTER	69.000
RE LEONE	60.000
REPL MONSTER (USA)	69.000
REVOLUTION X	49.000
ROAD RASH II	45.000
SARPRAS TENNIS	89.000
S. STREET FAGHTER II	65.000
SCOOBY DOO (USA)	69.000
SCOOBY DOO MYSTERY	79.000
SONIC 3D	99.000
SONIC KNUKLE	TELEF.
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
STAR TREEK DEEP SPACE 9	89.000
THE OOZE	69.000
THE STORY OF THOR	89.000
TOP GEAR II	69.000
ULTIMATE M. K. III	130.000
VECTOR MAN	89 000
VIRTUA RACING	85.000

ACCESSORI

MULTI PLAYER	49.000
SUPER KEY ADAPTOR	29.900

GAME BOY

BATMAN FOREVER	39.000
BUGS BUNNY 2	49.000
CONTRA	39.000
DONKEY KONG LAND II	39.000
DRAGON HEART	49.000
DR. MARIO	39.000
FIFA 97	59.000
GOAL	45.000
JUDGE DREDD	39.000
KIRBY DREAM LAND II	39.000
KILLER INSTINCT	45.000
LOONEY TUNES	39.000
MARIOLAND III	39.000
MEGA MAN	45.000
MORTAL KOMBAT II	42.000
N. MANSELL	39.000
OLIMPIC GAMES	39.000
PINBALL	39.000
PINOCCHIO	59.000
STARGATE	39.000
STREET FIGHTER	45.000
STREET RACER	49.000
S. INVADERS	39.000
S. MARIO II	39.000
TARZAN	39.000
TETRIS	TELEF.
TOY STORY	45.000
VEGAS STAKES	35.000

DONKEY KONG 3
L. 139.000

SUPER NINTENDO PAL +
SUPER MARIO STARS PACK
5 GIOCHI
L. 259.000

GAME BOY POCKET
VARI COLORI
L. 119.000

CAVO SCART-RGB
PER SONY PLAYSTATION
L. 30.000

SEGA NOMAD
L. 349.000

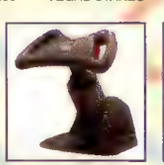
MEGA DRIVE II + 6 GIOCHI **L. 249.000**

GAME GEAR + RE LEONE O ALADINO **L. 259.000**

HORIPAD SS
PER SATURN
L. 39.000

ADATTATORE SATURN
L. 45.000
DISPONIBILI ADATTATORI
PER SONY PSX
TELEFONARE

SEGA SATURN
TWIN STICK
L. 109.000



VOLANTE
PER
SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO
+ PEDALIERA
PER SONY PSX
L. 130.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO **(06) 78.61.74** FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

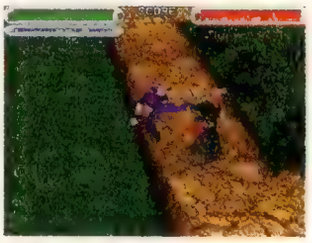
I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI • OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

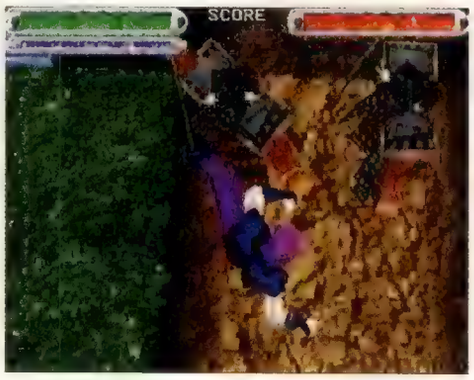
Street Fighter 3 Update

POCO PRIMA DI CHIUDERE il numero, Capcom of Japan ha rivelato i nomi degli ultimi quattro lottatori di ***Street Fighter 3: New Generation***. Si tratta di Elena, Oro, Necro e Sean. Una osservazione a caldo: rispetto ai cospicui team di ***SFII X*** e ***SF Zero 2***, quello della nuova incarnazione Capcom sembra alquanto ridotto. Personaggi segreti, forse? Circola anche un'insistente voce secondo cui Capcom sta realizzando una collection per Playstation che comprende i primi tre episodi di ***Street Fighter***...

Ninja

I CREATORI DI TOMB RAIDER sono al lavoro su un picchiaduro tridimensionale a scorrimento. Il nuovo titolo Core Design, che verrà pubblicato a luglio da Eidos, è una sorta di ***Way of The Tiger*** 3D attualmente completo solo al 30%. Vale tuttavia la pena di dargli un'occhiata...

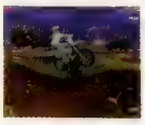




RIUSCIRÀ NINJA A BISSARE IL SUCCESSO DI CRITICA E PUBBLICO OTTENUTO DA TOMB RAIDER?

Moto Racer

DOPO IL GRANDE SUCCESSO DI Fade To Black, la francese Delphine tenta la via della simulazione motociclistica con lo spettacolare ***Moto Racer***. Il videogioco vanta soluzione grafiche a tre dimensioni che esaltano le potenzialità di PlayStation. La visuale, posteriore al centauro, assicura una notevole visibilità del tracciato. Nella migliore tradizione dei videogiochi dell'ultima generazione è possibile attivare replay multi-prospettici. Sempre in tema di simulazioni motociclistiche, citiamo ***Super Motocross Championship*** di Acclaim, previsto per la fine del'97 e soprattutto ***Moto X*** di Warner.



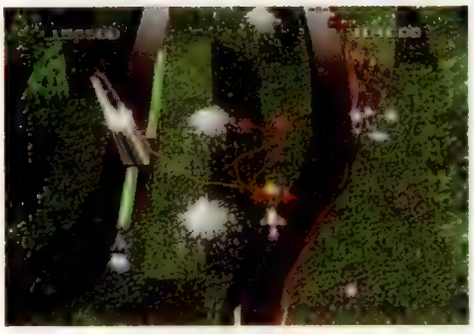
USCITE UFFICIALI

Questo mese Sony Electronic Publishing non ci ha comunicato il piano delle uscite ufficiali. Stando alle ultime informazioni ricevute, nel mese di febbraio dovrebbero essere commercializzati in Italia il nuovo ***King's Field, Twisted Metal 2, 2Extreme, Samurai Shodown*** e ***Transport Tycoon***, ma posticipi dell'ultimo minuto sono sempre possibili...

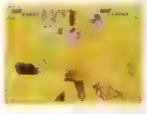
TWISTED METAL 2

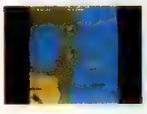
Il sette febbraio sarà introdotto sul mercato il nuovo gioco sviluppata da SingleTrac (recentemente rilevata da Microsoft) che già ha totalizzato oltre 300.000 pezzi negli Stati Uniti (Sony prevede di superare il mezzo milione di pezzi, come per ***Crash Bandicoot***). ***Twisted Metal 2: World Tour*** è stato recensito sul numero 32 di **Super PlayStation Console** con un eclatante 88%.

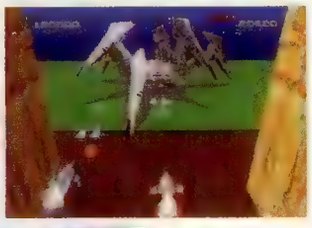
Xevious 3D

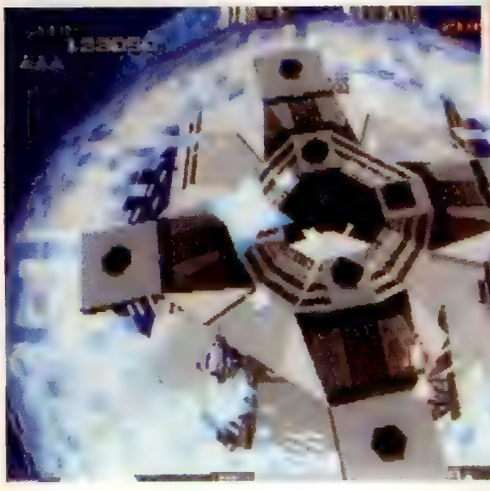


REINVENTANDO UN CLASSICO DEGLI SPARATUTTO verticali con l'ausilio della tridimensionalità, Namco tenta di imporsi nel settore degli shoot'em up rivitalizzato di recente dall'uscita di titoli come ***X2, Ray Storm*** (Taito) e ***Ait Grave***. Segnaliamo inoltre che il successo di ***X2*** ha confortato Team 17, tanto da spingerli ad annunciare un nuovo sparatutto, ***Genocide***. In ***Xevious 3D*** ritroviamo i boss ottagonali che avevamo avuto modo di rivedere nel secondo museo, ripensati in ottica 3D (sebbene simulato). La possibilità di interagire con i fondali, una grafica senz'altro notevole e una nuova serie di armi devastanti rappresentano i punti di forza del nuovo shooter Namco che troverete presto recensito su queste pagine.



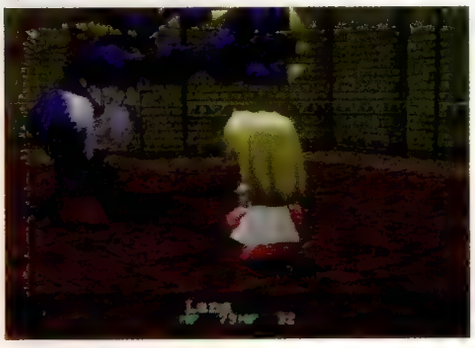


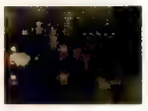




Wild Arms

SE FINO A QUALCHE MESE FA Saturn era la migliore piattaforma per gli RPG (vedi anche gli attesi ***Terra Phantastica*** e ***Grandia***), l'uscita di titoli come ***Final Fantasy VII, Tales of Phantasia, Vandal Hearts*** e ***Suikoden*** potrebbero cambiare radicalmente la situazione. Sony stessa ha finalmente compreso l'importanza del mercato dei giochi di ruolo, a lungo ingiustamente sottovalutato, annunciando la commercializzazione in occidente di ***Wild Arms***. Uscito qualche settimana fa in Giappone, il gioco sviluppato da Media Vision è stato accolto con grande entusiasmo dagli estimatori del genere (oltre 250.000 pezzi venduti nella prima settimana!). ***Wild Arms*** si richiama abbastanza esplicitamente a classici come ***Dragon Warrior*** e ***Breath of Fire***. La fase di esplorazione, poi, è una chiara citazione di ***Legend of Zelda III***. Le battaglie sono generate in tre dimensioni e riprese da molteplici prospettive. Interessante la possibilità di creare proprie magie ed edificare villaggi (quando ***Sim City*** incontra ***Secret of Mana***). La versione americana sarà disponibile a marzo.





Total Football

EIDOS HA PRESENTATO il seguito di ***Olympic Soccer***, ***Total Football***, previsto per aprile. Il gioco includerà 32 squadre (nomi non originali), dieci stadi, decine di movimenti differenti, possibilità di giocare in otto contemporaneamente. Anco ha intanto annunciato ***Kick Off '97 Edition***. Uscita prevista: maggio. Speriamo che Dino Dini e Steve Screech siano stati richiamati al fronte, visto che gli epigoni hanno lasciato alquanto a desiderare... Ocean, intanto, ha annunciato ***Uefa Soccer***, un clone di ***Virtua Striker*** (annunciato per Sega Saturn) interamente tridimensionale.

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION USA/JAP

PLAYSTATION USA + TOSHINDEN	L.499.000
ALIEN TRILOGY	L.116.000
BUSHIDO BLADE	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CRASH BANDICOOT	L.99.000
CYBERSPEED	L.49.000
COOL BOARDERS	TEL
BURNING ROAD	L.99.000
GO GO GO	TEL
DRAGON BALL Z	L.129.000
DRAGON BALL Z 2	TEL
DESTRUCTION DERBY 2	L.109.000
F1 NIPPON	TEL
HYPER RALLY	L.129.000
HOKUTO NO KEN	L.129.000
X-MEN ATOM OF THE CHILDREN	TEL
LOADED	L.59.000
LUPIN III	TEL
KING OF FIGHTER 95	TEL
MACROSS	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.99.000
NHL FACE OFF	L.59.000
NAMCO 2	L.149.000
NBA IN THE ZONE	L.59.000
NEW S.ROBOT WAR	TEL
OVER BLOOD	L.149.000
POYED	L.79.000
PROJECT OVERKILL	L.109.000
PERFECT ELEVEN	TEL
PUZZLE BOBBLE 2	L.149.000
RANMA 1/2	TEL
SAILOR MOON SUPER S	L.149.000
SAMURAI SHOWDOWN 3	L.139.000
STAR GLADIATOR	TEL
STREET FIGHTER ZERO 2	L.149.000
SOUL EDGE	TEL
SOVIET STRYKE	L.89.000
TEKKEN 2	TEL
TOSHINDEN 3	TEL
VOLANTE + PEDALIERA	L.159.000
JOYPAD PSX	L.39.000
JOYPAD SONY	L.55.000

CONTINUA USA/JAP:	
ARC THE LAD 2	TEL
BUSHIDO BLADE	TEL
FINAL FANTASY VII	DICEMBRE
NASCAR RACING	L.105.000
PERFECT ELEVEN	TEL
RAGE RACER	DICEMBRE
SEXY PARODIUS	TEL
RALLY CROSS	TEL
WING OVER	TEL
MEMORY CARD 120 B	L.89.000
VOLANTE	L.139.000

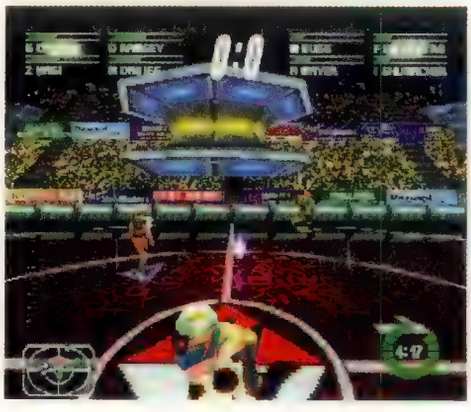
PLAYSTATIONEURO

ALIEN TRILOGY	L.99.000
ADIDA POWER SOCCER	L.99.000
BATMAN FOREVER COIN OP	TEL
CRASH BANDICOOT	TEL
DAVIS CUP TENNIS	L.99.000
DESCENT	L.95.000
DESTRUCTION DERBY 2	TEL
DOOM	L.93.000
DISCWORLD	L.69.000
F1	L.99.000
FIFA 96	L.79.000
FIFA 97	TEL
NAMCO TENNIS SMASH COURT	TEL
NBA JAM EXTREME	TEL
NEED FOR SPEED	L.99.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	TEL
ON SIDE SOCCER	L.99.000
RESIDENT EVIL	L.99.000
SAMPRAS EXTREME TENNIS	TEL
S.MOTOCROSS	TEL
TEKKEN 2	L. 99.000
TOMB RIDER	TEL
TOTAL NBA 96	L.85.000
TRACK & FIELD	L.99.000
WIPEOUT 2097	L.109.000
S.MOTOCROSS	TEL

GIOCHI USATI DA LIT.39.000 49.000/59.000.
RITIRIAMO L'USATO.

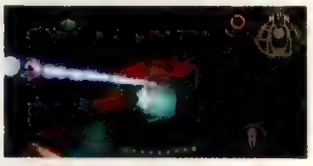
Riot

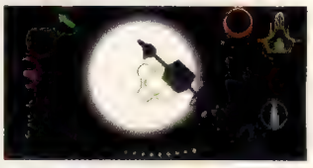
LA LINE-UP PSYGNOSIS SI ARRICCHISCE di una simulazione sportiva futuristica prevista in Europa per marzo. A metà tra *Rollerball* e ***Speedball*** (indimenticato capolavoro di Bitmap Brothers), ***Riot*** è una sorta di basketball iper-violento che vede fronteggiarsi due squadre di quattro giocatori. Scopo del gioco è spedire il globo di plasma nel canestro avversario. ***Riot*** include 23 differenti angolature selezionabili in tempo reale, possibilità di gestire campionati e leghe, sedici squadre internazionali, sonoro realistico,a effetti di *light sourcing* in *real time* e una risoluzione grafica davvero spettacolare.

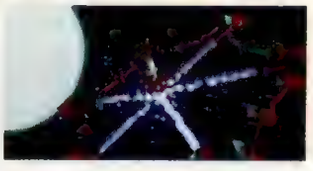


Dark Light

SPIN-OFF DI WING COMMANDER previsto per marzo, ***DarkLight*** è stato sviluppato da Rage per Electronic Arts. Sparatutto tridimensionale caratterizzato da scenari poligonali, vanta un notevole livello di dettaglio. Cinquanta differenti livelli e un sacco di armi a disposizione.







MATT'S GOSSIP

Il Giappone si prepara al ciclone ***Tomb Raider***. Come era già successo nel caso di ***Crash Bandicoot***, anche Lara Croft subirà un lifting grafico finalizzato a rendere meno europeo il suo look. La vita dell'eroina virtuale creata da Core Design è stata ridotta sensibilmente ma è il volto ad essere cambiato in modo sostanziale: la fronte è stata allargata, gli occhi ingranditi e anche le espressioni della Craft sono state "manghizzate", se mi perdonate l'osceno neologismo. Il seguito di ***Tomb Raider*** è previsto per il Natale del '97.
Ultima ora! Squaresoft ha ufficialmente comunicato che la versione in lingua inglese dell'attesissimo ***Final Fantasy VII*** sarà disponibile sul mercato americano il 7 settembre '97 e ha confermato che anche ***Final Fantasy Tactics, Bushido Blade*** e ***Tobal 2*** saranno distribuiti in occidente. Midway ha annunciato una versione remixata di ***Joust***, il popolare coin-op dei primi anni ottanta. Il gioco sarà disponibile in estate per PlayStation e N64 e vanterà una grafica interamente tridimensionale, come impone il trend. ***WarGods***, previsto invece per marzo (vedi anteprima sul numero 33) è stato posticipato alla fine di maggio per problemi tecnici. A proposito di picchiaduro misteriosi... Forse qualcuno di voi si starà chiedendo che fine abbia fatto il beat'em up poligonale ispirato a *Star Wars* che LucasArts aveva annunciato circa sei mesi fa. Ebbene, la programmazione prosegue, ma il gioco non sarà disponibile prima di dicembre. In effetti, dopo aver visto gli orribili ***Dark Forces*** e ***Rebel Assault II*** su PlayStation, LucasArts farebbe meglio a pianificare con più cura i suoi praogetti.
A proposito: in chiusura di numero è arrivato in redazione ***Darius 2*** (Taito). Le prime impressioni sono del tutto negative, ma vi rimandiamo al prossimo mese per un test approfondito.
Torniamo a parlare di PlayStation 2, le cui specifiche tecniche non sono ancora state rilasciate da Sony of Japan. Stando ad alcuni voci sembra che il cuore della macchina sarà un processore RISC a 64-bit, l'R4000. PlayStation 2 dovrebbe essere dotata di lettore CD-ROM a quadrupla velocità, RAM video estesa. La console dovrebbe essere compatibile al 100% con tutti i titoli per PlayStation e collegabile ad eventuali lettori DVD. Secondo alcune indiscrezioni, allo sviluppo della nuova macchina da gioco Sony starebbero collaborando alcuni ex-programmatori di Argonaut (il team capitanato da Jez San che aveva sviluppato ***Star Fox*** per Super NES insieme a Shigeru Miyamoto). La macchina sarà introdotta sul mercato nel '98, ma molto dipende dal successo che piattaforme come Nintendo 64 e M2 incontreranno nel corso del 1997. Brian Fargo, padre-padrone di Interplay, ha annunciato che intende acquistare la squadra di baseball degli L.A. Dodgers. Una mera manovra pubblicitaria per promuovere il nuovo ***VR Baseball '97***? Probabile. I programmatori Sony di San Diego, California, stanno ultimando l'atteso ***Rally Cross***, che ora include modelli tridimensionali paragonabili, in quanto a dettaglio, alle vetture di ***Destruction Derby 2***. Ancora da limare aspetti quali velocità ed animazioni. La versione finale includerà dodici auto e diciotto tracciati. In queste due immagini potete vedere il doppio e quadruplo split-screen che assicura l'interazione simultanea.

LA VERSIONE PLAYSTATION DI DARIUS 2 È PENALIZZATA DA ABERRANTI RALLENTAMENTI.

RALLY CROSS: IL MULTIPLAYER È ASSICURATO GRAZIE A UN QUADRUPLO SPLIT-SCREEN!

ACTION GAME

VIDEOGAME AND COMPUTER SHOP

VENDITA MATERIALE NUOVO ED USATO PER QUALSIASI TIPO DI CONSOLE E COMPUTER!

SONY
PlayStation pal
399.000

modifica PlayStation
compresa di cavo scart
129.000

SONY
PlayStation univ.
499.000

burning road	89.000
command & conquer	89.000
crash badicoot	89.000
die hard trilogy	89.000
disruptor	89.000
fifa 97	79.000
firo & clawd	89.000
international moto x	89.000
jumping flash 2	89.000
madden 97	89.000
motor toon g.p. 2	89.000
nba live 97	89.000
pandemonium	89.000
re-loaded	89.000
soviet strike	89.000
street fighter aplha 2	89.000
tekken 2	89.000
terror from the deep	89.000
tomb raider	89.000
x2	89.000

nintendo
ULTRA 64
UNIVERSALE
+ GIOCO
telefonare

cruise in usa usa	159.000
killer instinct gold jap	179.000
king of pro baseball jap	179.000
mario kart 64 jap	239.000
mortal kombat trilogy usa	169.000
perfect striker jap	199.000
pilot wings 64 jap	129.000
shadow of the empire usa	tel.
wave racer jap	179.000

airgrave jap	119.000
andretti racing usa	49.000
bastard! jap	129.000
cobra jap	119.000
final doom usa	79.000
kid klown 2 jap	119.000
nascar racing usa	99.000
rage racer jap	129.000
ranma 1/2 jap	139.000
rocman x 8 jap	119.000
soul edge jap	129.000
soviet strike usa	129.000
space jam jap	99.000
spot goes to h. usa	99.000
star gladiator usa	99.000
suikoden usa	109.000
tempest x 3 usa	99.000
toshinden 3 jap	119.000
twisted methal 2 usa	79.000
winning eleven 97 jap	119.000

PORTACI IL TUO MATERIALE USATO VERRA' VALUTATO E PERMUTATO CON ALTRO MATERIALE!

videogiochi usati a partire da
19.000

VIDEOGIOCHI D' IMPORTAZIONE E NON,CON ARRIVI SETTIMANALI!

ACTION GAME è a Milano in Via Lecco, 2
(Tram 29 - 30, MM1 P.ta Venezia)
Tel./Fax
02/2043300

ORARI NEGOZIO
DA LUNEDI' A VENERDI' MATTINO dalle 10:00 alle 12:30 - POMERIGGIO dalle 14:30 alle 19:00
SABATO MATTINA: dalle 10:00 alle 12:30 - POMERIGGIO dalle 14:30 alle 19:30
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Tutti i Marchi ed i Loghi appartengono ai legittimi proprietari. I prezzi si intendono compresi di I.V.A. Offerte valide fino ad esaurimento scorte.

Big in Japan

Avete letto gli ultimi numeri di **NewType***? La bibbia dell'animazione nipponica sembra una rivista di* ***videogiochi****! Articoli accompagnati dallo splendido artwork di* ***Kosuke Fujishima*** *per* **Sakura Taisen** *su* ***Saturn****, speciali sull'introduzione animata di* **Ghost In The Shell** *per* ***PlayStation****, senza dimenticare preview e recensioni delle versioni animate dei più famosi videogiochi giapponesi... Il connubio tra* ***anime*** *e* ***videogame*** *porterà a un netto miglioramento delle* ***qualità estetiche*** *dei "giochini" oppure è solo l'inizio di una tragica fase di* digital comics ***tutta grafica*** *e* ***giocabilità zero****? Vista la qualità degli ultimi* **tie-in** *propenderemmo per la* ***seconda ipotesi****.*

Enix e Sony: è accordo!

La notizia del mese è sicuramente l'annuncio ufficiale che Enix svilupperà *Dragon Quest VII* per Sony PlayStation. La celebre casa nipponica (*ActRaiser* per Super Famicom) ha inaspettatamente rivelato che l'atteso rpg non apparirà esclusivamente per 64DD come si pensava, ma anche per il 32-bit Sony. Altro duro colpo per Nintendo dopo il voltafaccia di Squaresoft. Ricordiamo che i precedenti episodi della popolare saga sono apparsi solo su piattaforme Nintendo. Per "disturbare" l'introduzione sul mercato di *Final Fantasy VII*, prevista per il 31 gennaio, Enix ha tappezzato i negozi di videogiochi nipponici con spettacolari poster di *Dragon Quest VII* accompagnati dal titillante messaggio "*Coming soon for Sony PlayStation*". Hori e Ascii intanto hanno annunciato l'uscita di una nuova generazione di joypad concepiti apposta per i giochi di ruolo. Casualmente i due nuovi controller sono stati introdotti a una settimana dall'introduzione del kolossal Square...

I nuovi joypad di Ascii (foto più in alto) e Hori (in basso) sono stati realizzati appositamente per i giochi di ruolo.

Vampiri animati

Smentendo alcune voci allarmanti circa una possibile produzione di una serie animata televisiva americana ispirata al picchiaduro della Capcom *Darkstalkers*, Amuse ha annunciato per il 21 febbraio l'uscita in Giappone del primo episodio della serie di OAV dedicata a *Vampire Hunter: Darkstalkers Revenge*. Composta da quattro capitoli, l'ultimo dei quali uscirà a dicembre, la promettente serie animata sarà curata dall'abile studio Mad House, che ha già dimostrato l'estrema qualità delle proprie animazioni in opere quali *La Città delle Bestie* e *Ninja Scroll*. I dettagli sulla storia descritta nell'OAV non sono ancora stati rivelati: cercheremo di essere più precisi a riguardo non appena possibile. Sempre parlando della fortunata serie di picchiaduro targata Capcom, sono trapelate le prime informazioni riguardanti *Vampire/Darkstalkers 3*. Al contrario di quanto previsto il ritorno di Morrigan & C. non sarà sulla nuova scheda Capcom, ma bensì sulla storica CP System-2. Gli unici personaggi non reintrodotti saranno Donovan e Phobos, mentre gli altri subiranno un notevole restyling che comporterà l'eliminazione delle mosse meno popolari e l'introduzione di nuovi colpi speciali. Ovviamente verranno introdotti anche nuovi combattenti: la meccanica di gioco sembra rimarrà in parte invariata e l'unica innovazione al momento annunciata risulta essere un po' fumosa, in quanto è stata descritta come un sistema che consentirà al personaggio di eseguire differenti tipi di mosse a seconda della situazione in cui si trova. La data di uscita nelle sale al momento non è stata ancora annunciata, ma Capcom spera di presentare la prima beta del gioco alla fiera *AOU* che si terrà a febbraio in Giappone. Sempre la casa di Osaka ha annunciato l'inizio dello sviluppo di *Street Fighter Zero 3*, il cui completamento comunque sarà successivo all'uscita di *SF3 The New Generation* e *Vampire 3*.

Vampire Hunter *vanta character designer di* W Gundam *e* Street Fighter: The Movie.

Per essere l'unica foto disponibile di* Vampire 3*, non è che riveli molto sul gioco!

Passiamo ora al più diretto concorrente dei picchiaduro capcomiani ovvero *King of Fighters '97* (SNK). La popolare etichetta ha per altro indetto un concorso aperto a tutti i fanatici dei coin-op per scegliere i membri del nuovo team di combattenti. I risultati saranno resi noti all'*AOU* di febbraio.

Ancora sequel, ancora *Tobal*. Il nuovo tentativo da parte della Square di sfondare nel mondo dei picchiaduro poligonali sarà disponibile entro marzo e vanterà una qualità grafica decisamente superiore pur possedendo un frame rate di ben 60 fps. I fondali sono completamente texture mappati e ogni finale vanta una splendida computer grafica. Sviluppato da Dream Factory in collaborazione con Akira Toriyama (*DragonBall*, ma anche character designer per *Chrono Trigger* e *Dragon Quest*), il seguito introduce nuovi personaggi, tra cui un'amazzone, che saranno in grado ora di utilizzare colpi a lungo raggio come sfere di energia o dardi

Tobal N°2: ***Se lo scopo del primo* Tobal *era di essere il numero uno, qui bisognerà arrivare secondi?***

Quali sono gli evidenziatori più conosciuti nel mondo?

STABILO® BOSS®

Stabilo Boss, l'evidenziatore fluorescente più famoso nel mondo, ti offre 9 brillanti colori con cui mettere in evidenza tutte le cose più importanti. E per non finire mai di evidenziare, ti dà anche un sistema di ricarica facile e divertente come un gioco.

STABILO® flash®

Per evidenziare con un tratto sottile, puoi scegliere uno dei 6 colori di Stabilo Flash, o di Stabilo Flash edition 1: quello che hai evidenziato, ti salterà agli occhi in un lampo.

STABILO

evidentemente

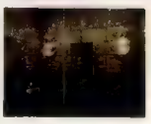
ROCKMAN RACER

Spin-off raceriano della popolare saga a piattaforme Capcom. Ispirandosi palesemente a *Super Mario Kart*, la casa nipponica ha confezionato un prodotto che ha tutte le carte in regola per obliterare le recenti aberrazioni (*Street Racer* in testa). Completo solo al 50%, *Rockman Racer* è una simulazione di kart interamente tridimensionale che ripropone i personaggi del platform, tra cui il nefasto Dr.Wily. In Europa sarà ribattezzato *Megaman Chase*.

di fuoco. Per esempio Chuji è in grado di emulare perfettamente la fireball di Ryu. Il *quest mode* sarà ora caratterizzato da sezioni all'aperto e dungeon, e conterrà avversari in perfetto stile fantasy come orchi e draghi. ***Tobal N° 2*** inoltre sarà il primo gioco compatibile con il pad analogico Sony che consentirà un'accuratezza nei controlli decisamente superiore.

KONAMI FOREVER WITH YOU...

Dopo il grande successo del suo simulatore di appuntamenti ***Tokimeki Memorial: Forever With You***, Konami si appresta a svilupparne un seguito i cui dettagli però non sono ancora noti. Contemporaneamente verrà anche prodotto un film dal



SHADOW TOWER *DELLA FROM SOFTWARE: UN SEGUITO DI* KING'S FIELD*?*

vivo per la televisione realizzato in collaborazione con Fuji TV e Toei. Sembra quindi evidente che il prossimo passo non potrà che essere la produzione della serie animata che tutti i fan delle avventure amorose degli studenti della Kirameki High School stanno aspettando. Per restare in tema, c'è grande attesa per il nuovo ***Princess Maker***, previsto per il 24 gennaio in Giappone.

Oltre all'eternamente rimandato ***Macross VFX***, l'eccellente *mecha designer* Shoji Kawamori (*Macross, Ghost In The Shell*) curerà il disegno dei meccanismi dello sparatutto poligonale ***Armored Core*** previsto per quest'estate da From Software. Concettualmente simile a ***Krazy Ivan*** vanterà un sistema di customizzazione dei propri mech consentendo più di cento milioni di possibili combinazioni! Saranno disponibili inoltre numerose missioni da completare caratterizzate da una assoluta non-linearità e nonché l'opzione link, che sta lentamente scomparendo nei nuovi giochi per Playstation da quando Namco ha smesso di utilizzarla nei suoi giochi.

From Software ha annunciato anche un nuovo RPG in grafica poligonale che può essere considerato un'evoluzione di ***King's Field***. ***Shadow Tower*** vanterà un maggiore dettaglio grafico, un'intelligenza artificiale degli avversari più complessa, una storia avvincente e infine una particolare meccanica di gioco che sembra abbandonare le solite statistiche (HP, MP, ecc.) tipiche dei giochi di ruolo.

(FOTO A SINISTRA) CERTO CHE I FIGLI SO' PROPRIO* ARMOURED CORE*... (PESSIMA, MA COSÌ IMPARATE A NON SCRIVERE LE DIDA... NDSIMON)

Assieme all'esotico ***Kowloon's Gate*** presentato sul numero scorso, Sony sta sviluppando un nuovo gioco di ruolo con elementi strategici, ***Ragnacoeur***, che presenta una dettagliata grafica poligonale. Le informazioni sono al momento piuttosto scarse e riguardano la possibilità di ruotare la visuale in modo da selezionare quella più adatta al momento e la non-linearità della storia che sembra vanterà numerosi finali differenti. Capcom, intanto, ha annunciato ***Buster Bros Collection***, una compilation che raccoglie quei frenetici action games noti da noi come ***Pang!*** Il titolo è previsto per la fine di febbraio.

STS ha presentato un clone di ***Parodius*** dal titolo ***Harmful Park***, previsto in Giappone per il 14 febbraio al prezzo di 5800 yen. Sparatutto a scorrimento orizzontale caratterizzato da una grafica colorata e bizzarra, ***Harmful Park*** può essere giocato in due simultaneamente. Recensione sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

Seguendo le orme di Square

DINASTY WARS *(QUI SOPRA E SOTTO): PER CHI NON SI È ANCORA STUFATO DEI PICCHIADURO TRIDIMENSIONALI...*

RAHNACOEUR: *LA SONY SI DÀ AGLI ERREPIGÌ...*

ora anche Tecmo ha deciso di realizzare un RPG poligonale sembra in parte ispirato allo splendido film d'animazione *Tenko no Shiro Laputa* di Miyazaki. Lo scopo del gioco è quello di scoprire la misteriosa Neorude, leggendaria città costruita secoli fa da una antica civiltà. Il gioco vanta un sistema di combattimento caratterizzato da sezioni arcade, la possibilità di cambiare le visuali di gioco e differenti finali. Il primo picchiaduro Koei (casa nota per i vari ***Romance of the Three Kingdoms*** e tutta una serie di titoli strategici), ***Sangoku Masou/Dynasty Warriors***, è praticamente completato. L'uscita è repvista per il 28 febbraio. Picchiaduro a incontri poligonale, ***Dynasty Wars*** miscela la filosofia ludica di ***Soul Edge*** con un pizzico di ***Samurai Shodown***. Tredici lottatori che si ispirano a celebri figure storiche della dinastia cinese Han. La grande innovazione consiste in un *blocking system* che Omega Force, il team che ha sviluppato il gioco, non esita a definire "rivoluzionario". Staremo a vedere.

BUSTER BROS COLLECTION: *IN QUESTO PERIODO DI REVIVAL NON POTEVA MANCARE IL MITICO* PANG!

TOP TEN
MOST WANTED IN JAPAN

1) Final Fantasy VII
2) Saga Frontier
3) Tales of Phantasia
4) New Super Robot War
5) Wild Arms
6) Final Fantasy Tactics
7) Bio Hazard 2
8) Bushido Blade
9) Metal Gear
10) Princess Maker

Quali sono le penne che ti accompagnano in ogni momento?

STABILO® sensor 189®

La punta molleggiata di Stabilo Sensor, i 6 colori in cui è disponibile e la sua tecnologia Sensor sono l'ideale per chi vuole una penna capace di adattarsi a ogni pressione.

STABILO point® 289

Se vuoi una penna dal carattere forte e deciso, precisa al millimetro e resistente, la punta sintetica di Stabilo Point 289, disponibile in 4 colori, è quello che fa per te.

STABILO point® 88

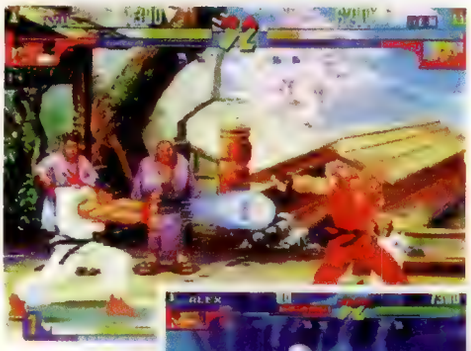
Fanne pure di tutti i colori: Stabilo Point 88, la più classica delle penne extrafini, te ne dà 20 con cui sbizzarrirti. E sulla sua robustezza, puoi metterci la firma.

STABILO
evidentemente

L'AGENZIA

Street Fighter 3

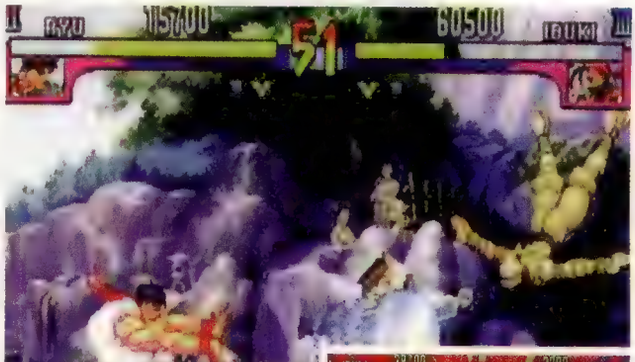
Le saghe di **Tekken** *e* **Street Fighter** *hanno regalato emozioni e divertimento agli estimatori dei* ***picchiaduro*** *ad incontri. Ogni loro episodio infatti, è sempre stato considerato un* ***paradigma*** *per tutti gli altri titoli del genere che rappresentano. L'uscita del* ***terzo episodio*** *di due serie così popolari rappresenta un* ***avvenimento*** *di grande interesse per il mondo videoludico. L'****evento*** *è rilevante anche perché offre la possibilità di confrontare due differenti* ***ideologie*** *videoludiche:* ***bidimensionalità*** *contro* ***tridimensionalità****, bitmap contro poligoni. La competizione tra gli* ***sviluppatori*** *ai quali è stato assegnato questo delicato compito è altissima. Chi* ***vincerà*** *l'avvincente incontro?*



RYU E KEN SEMBRANO ESSERE GLI UNICI PERSONAGGI PRESI DAI VECCHI STREET FIGHTER.

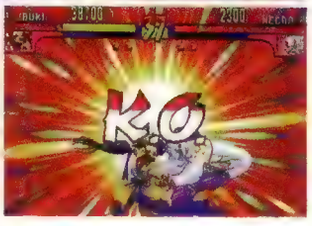
Sebbene *Street Fighter II* abbia figliato numerosi spin-off, non hai mai generato un autentico seguito ma solo evoluzioni di tipo grafico. Con *Street Fighter III* Capcom cambia radicalmente strada, restando tuttavia fedele alla filosofia bidimensionale. Il nuovo episodio introduce nuovi protagonisti e un nuovo stile di gioco. Gli unici combattenti della "vecchia guardia" sono gli immancabili Ryu e Ken, le cui tecniche di combattimento hanno subito una tale evoluzione da renderli personaggi completamente nuovi.

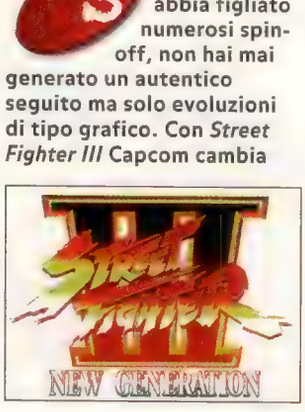
Nel passaggio da un episodio all'altro della saga la meccanica di gioco di *Street Fighter* ha subito continue evoluzioni in cerca del mix perfetto tra immediatezza dei comandi e tecnicità delle mosse. Le due modifiche sostanziali introdotte in questo terzo capitolo sono la trasformazione delle *Super Combo* in *Super Art*, per altro da selezionare prima dell'incontro tra un gruppo di tre disponibili. Queste tecniche saranno un potenziamento delle super mosse già in possesso del personaggio e avranno un tempo di "caricamento" che varierà a seconda della quantità di danno che potranno infliggere.



Anche le *Zero Counter* si sono evolute diventando *Blocking Action*. La differenza sostanziale tra le due è che nel nuovo sistema introdotto il contrattacco non è automatico, ma deve essere eseguito dal giocatore in combinazione con esso.

Ciò che comunque traspare maggiormente dai primi filmati e foto del gioco è l'elevatissima qualità delle animazioni e dei fondali. Questi ultimi contengono un gran numero di elementi in movimento, interagiranno in parte con il giocatore e si modificheranno durante il gioco passando dall'alba al tramonto o dalla pioggia al sereno. Capcom ha effettuato un intenso playtesting aperto al pubblico nella sala giochi *Chateau EX* di Osaka a fine dicembre. Per quanto riguarda l'uscita del coin-op nelle sale giochi italiane temiamo che dovremo attendere fino alla prossima primavera...





Titolo : STREET FIGHTER 3
Casa : CAPCOM
Uscita : PRIMAVERA (COIN-OP)
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

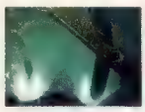
vs Tekken 3

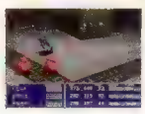
Il System 12 ha consentito di ottenere una qualità grafica decisamente esaltante.

Un primo particolare curioso riguardante il terzo capitolo della saga di *Tekken* riguarda l'intricata storia che si cela dietro l'apertura del terzo torneo organizzato per dichiarare il nuovo re del pugno d'acciaio. La competizione si svolge 19 anni dopo il secondo torneo e vede come partecipanti solo alcuni dei combattenti visti nel precedente capitolo, ai quali si aggiungono nuovi esperti di arti marziali provenienti da tutto il mondo. Il protagonista sembra ora essere il diciannovenne Jin, il figlio che Devil Kazuya ha ottenuto, non si sa bene come (come sarebbe *"non si sa bene come"*? Diego, ma nessuno t'ha mai detto niente delle api e dei fiorellini? Ndr), dalla vincitrice dello scorso torneo, Jun Kazama. Il nuovo erede del *Mishimaryu Kenka Karate* è stato addestrato, all'età di quindici anni, da Heihachi in persona che scopre in lui un misterioso potere chiamato *Toshin*, ovvero lo Spirito della Battaglia. Altre presenze certe al torneo sono quelle di Paul Pheonix (46 anni), Lei Woolong (45 anni) e dell'immortale Yoshimizu, ormai probabilmente diventato una macchina in tutto e per tutto. Nina è l'unica a non essere invecchiata, in quanto è stata ibernata per 19 anni, anche se la sospensione vitale a cui è stata sottoposta gli ha causato una perdita di memoria. I Law e King che appaiono nel gioco sono in realtà sono in realtà il figlio del primo e il successore dell'ultimo. Gli ultimi due nuovi personaggi presentati sono il coreano Hwoarang ,addestrato dal maestro di Tae Kwon Do Baek Doo San e la giovane Lin Xiaoyu che utilizza uno stile di combattimento cinese non ancora identificato. Il notevole realismo offerto nei precedenti episodi di *Tekken* è enfatizzato dall'introduzione della tecnica del motion capture per riprodurre realisticamente le mosse dei lottatori. Tutti gli atleti utilizzati dagli sviluppatori Namco sono maestri di fama internazionale i cui movimenti sono stati ripresi direttamente all'interno del gioco. Tra l'altro vi sono due maestri (Minoru Suzuki e Marcello Perrari) che utilizzano tecniche che non ritroviamo in nessun personaggio annunciato, il che lascia presagire la presenza, magari in forma "segreta" anche di un esperto di Pancratium e uno di Capoeira.
Per quanto riguarda la meccanica di gioco, nessun dettaglio è per ora trapelato. Nelle immagini viste comunque si notano alcuni stage confinati da muri "alla *Fighting Vipers*". Sembra inoltre che anche la versione da bar sarà dotata di finali in FMV. ***Tekken 3*** girerà su una nuova scheda denominata System 12 che, stando alle dichiarazioni Namco, è cinque volte più potente di System 11, il che renderà la conversione per Playstation un'operazione problematica in termini di fedeltà riproduttiva. Namco ha annunciato che sta attualmente sviluppando quattro nuovi coin-op basati su System 12. PlayStation è già obsoleta?

Tutti i movimenti del gioco sono stati realizzati in collaborazione con esperti di arti marziali.

Titolo : **Tekken 3**
Casa : **Namco**
Uscita : **Fine Febbraio**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Picchiaduro**



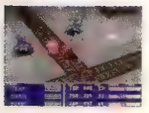
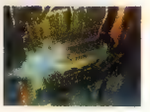


Final Fantasy VII

Giunti ormai a poche settimane dall'uscita di questo attesissimo quanto rivoluzionario titolo, è d'obbligo un'ultima analisi che comprenda le miriadi di anticipazioni che sono state rilasciate dagli sviluppatori nel corso in questo suo lunghissimo periodo di gestazione. Frutto di un'attenta quanto geniale politica commerciale finalizzata a lasciar trapelare informazioni sul gioco con il contagocce sin (dimostrando di aver perfettamente emulato la strategia Nintendo), l'estenuante attesa è giunta ormai al termine. Salvo ritardi dell'ultima ora, *Final Fantasy VII* sarà disponibile in Giappone alla fine di gennaio.

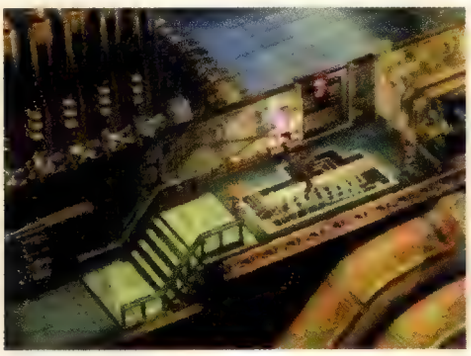
Le prenotazioni - possibili dal primo dicembre scorso - hanno superato quota 800.000, delle quali 500.000 solo la prima settimana. Si prevede che tutte le copie di *Final Fantasy VII* saranno esaurite poche ore dopo la messa in vendita (se si considera che *Bio Hazard* ha venduto 900.000 pezzi in un anno, la cifra non può che impressionare). Secondo alcune previsioni, *Final Fantasy VII* potrebbe totalizzare tre milioni di pezzi in tutto il mondo! Ad accrescere il caotico entusiasmo per il titolo, ci ha pensato l'edizione del 19 dicembre del *Nihon Gyokai Shinbun*, un quotidiano economico giapponese che ha rivelato in esclusiva che Squaresoft starebbe pianificando il remake del primissimo *Final Fantasy*, ma secondo altri non si tratterebbe altro che di *Final Fantasy Tactics*.

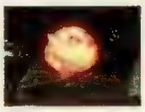
In questo settimo *Final Fantasy* la componente fantastica che caratterizzava i primi episodi è stata quasi interamente rimpiazzata da quella fantascientifica, emersa con prepotenza negli ultimi capitoli della saga. Ambientata in un lontano futuro, la storia di *Final Fantasy VII* si sviluppa un universo parallelo marcatamente steampunk: diverse corporazioni si combattono per il possesso di una nuova fonte energetica pressoché illimitata. I laboratori di ricerca e sviluppo hanno scoperto il modo di assimilare e convertire l'energia cosmica dell'universo, Mako, da cui tutto nasce e in cui tutto si trasforma e si accumula all'interno di ogni pianeta. Per il suo recupero vengono così creati rapidamente numerosi "pozzi di Mako" nei quali questa energia viene prelevata per venire poi convertita in elettricità. Ma la straordinaria scoperta ha un lato oscuro: sottraendo tutta la sua linfa vitale al pianeta, lo si condanna a morte organica e lo si trasforma in breve tempo un'inutile roccia alla deriva nello spazio. Le corporazioni comunque non sembrano preoccuparsi della tremenda fine alla quale destinano i pianeti da loro sfruttati e sono decise a continuare l'opera di assorbimento a tutti i costi. Il malcontento tra le popolazioni dell'universo quindi comincia a crescere e si creano gruppi rivoluzionari decisi a fermare il deleterio sfruttamento. La situazione è particolarmente critica sul pianeta dove ha sede la corporazione Shinra Inc., intenzionata a monopolizzare l'intero mercato del recupero dell'energia Mako. Per ottenere tale obiettivo, viene allestito un esercito di guerrieri magici in grado di manipolare direttamente l'energia in modo da sfruttarla per scopi bellici.

La reintroduzione delle imboscate casuali ha reso il gioco più frenetico, ma anche più frustrante.

Titolo : **Final Fantasy VII**
Casa : **Squaresoft**
Uscita : **31 Gennaio**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Rpg**





Sfortunatamente lo sviluppo incontrollato dei superuomini ha generato un'orda di mostri mutanti senza controllo, prototipi falliti che seminano il terrore in questo mondo ormai destinato all'imminente collasso.
Cresce il malcontento popolare nei confronti delle corporazioni, ma l'esercito privato della Shinra e l'orda di mosti che vaga all'esterno delle città scoraggia ogni tentativo di protesta organizzata. Esiste comunque un gruppo di coraggiosi, tra i quali vi sono ex-appartenenti alla suddetta corporazione, desiderosi di sovvertire il governo del terrore instaurato dalla Shinra e salvare il loro pianeta dalla rovina.
Avalanche è il loro nome, e sarà vostro compito portarli alla gloria.

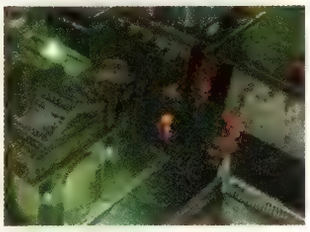
L'UTILIZZO DI IMMAGINI PRE-RENDERIZZATE HA CONSENTITO DI OTTENERE FONDALI DI ELEVATA QUALITÀ.

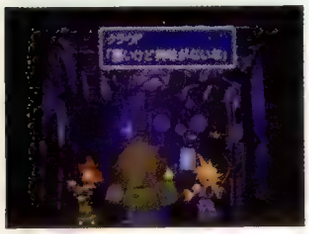
BOTTLENECK

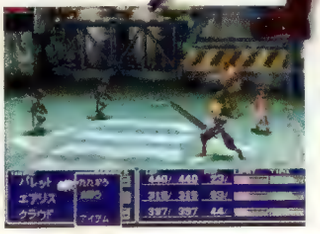
A parte le notizie più o meno fondate circa litigi tra Square e Nintendo, la principale ragione per cui la saga di *Final Fantasy* è passata dagli storici Famicom e Super Famicom al 32-bit Sony (e PC giapponesi) è dovuta principalmente all'immensa quantità di spazio necessaria per contenere un gioco di tale portata.
Infatti, sebbene i personaggi siano realizzati in grafica poligonale (i cui dati sono facilmente compattabili), i fondali sono immagini pre-renderizzate estremamente dettagliate, la cui compressione risulta assai difficoltosa. Ad occupare un'infinità di spazio su disco vi sono poi le animazioni in full-motion, questa volta utilizzate in modo dinamico con il resto del gioco. In altri termini, si cerca di evitare il fastidioso effetto "carta da parati" tra personaggi animati e background che determina un irritante scollamento tra i due piani. Ciò che ha reso possibile la conciliazione interattiva delle componenti è senza dubbio l'elevata qualità dei fondali animati che può competere con le sofisticate scene in FMV.
Inoltre la mole di informazioni necessarie per diversificare i pattern e assicurare una certa eterogeneità a livello di movimento e di animazione ha impossibilitato Square a utilizzare formati come cartuccia o 64DD. In ogni caso, uno dei punti di forza di *Final Fantasy VII* sta nella possibilità di ottenere una qualità grafica estremamente superiore agli RPG usciti precedentemente, conservando però le visuali e la meccanica di gioco appartenenti ai tipici giochi di ruolo di scuola giapponese.

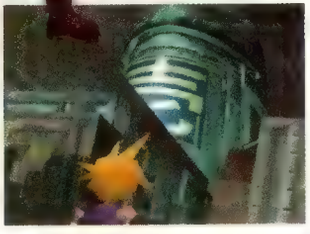
INDUSTRIAL

L'utilizzo di un concetto così rivoluzionario per lo sviluppo della componente grafica del gioco ha costretto gli sviluppatori a compiere un passo indietro nell'evoluzione dell'immediata e flessibile meccanica di gioco di poderosi titoli del calibro di *Chrono Trigger* e *Seiken Densetsu 3*. Con l'impossibilità di inserire troppi personaggi contemporaneamente nell'area di gioco sono infatti ritornati i famigerati incontri casuali degli avversari che molti si auguravano finalmente scomparsi, almeno nei titoli di qualità. La reintroduzione di questo sistema per la gestione elemento mina seriamente la futura giocabilità di *FF VII* in quanto rischia di alimentare una sensazione di frustrazione nel giocatore causata dai continui attacchi di orde di nemici sbucati all'improvviso anche nelle locazioni più assurde. A compensare questo difetto segnaliamo una trama decisamente avvincente e soprattutto tutt'altro che lineare. Il sistema di combattimento invece non presenta grandi innovazioni e si configura come una naturale evoluzione di quelli dei precedenti episodi.
L'unico nuovo elemento introdotto è la Limit Break, una barra di energia che aumenta ad ogni vostro attacco consentendovi, quando raggiungerà il massimo livello, di eseguire un colpo speciale dalla potenza devastante. Cogliamo infine l'occasione per segnalare che Squaresoft ha annunciato la traduzione in lingua inglese di *Final Fantasy V* per Super NES (il titolo non era mai stato distribuito in occidente). Per quanto datato, il quinto episodio rappresenta un gioco di ruolo assolutamente valido. A questo punto ci chiediamo: perché non realizzare una compilation della celebre saga RPG per Sony PlayStation?









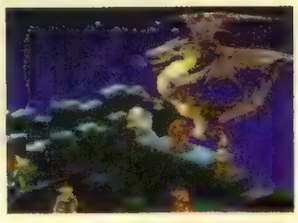
OLTRE A FFVII SEMBRA SIA IN PREPARAZIONE UN REMAKE DEI PRIMI EPISODI DELLA SAGA.

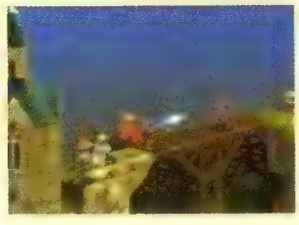
SAGA FRONTIER

Secondo alcune indiscrezioni, una volta terminato *Final Fantasy VII*, Squaresoft si dedicherà all'adattamento in lingua inglese di *SaGa Frontier*. Per la cronaca, nessun episodio della popolare serie *Romancing SaGa* è mai stato tradotto prima d'ora. Il primo titolo a 32-bit vanta scenari tridimensionali, combattimenti realistici e dettagliati (è possibile performare mosse come nei migliori picchiaduro o al pari di Sabin di *Final Fantasy III*).
USCITA PREVISTA: FINE APRILE

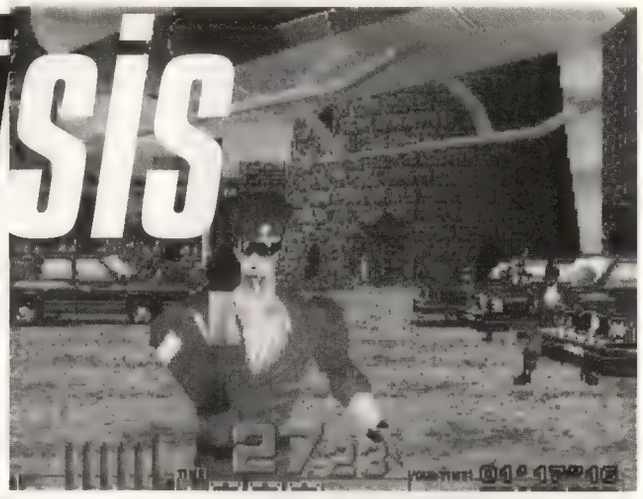
FINAL FANTASY TACTICS

Previsto in Giappone per la fine di marzo, *Final Fantasy Tactics* non è stato ancora annunciato in lingua inglese.
Considerando che la traduzione di quest'ultimo non sarà disponibile prima dell'autunno del '97 è prevedibile che un'eventuale versione americana di *Final Fantasy Tactics* slitti addirittura all'anno prossimo..
USCITA PREVISTA: LUGLIO

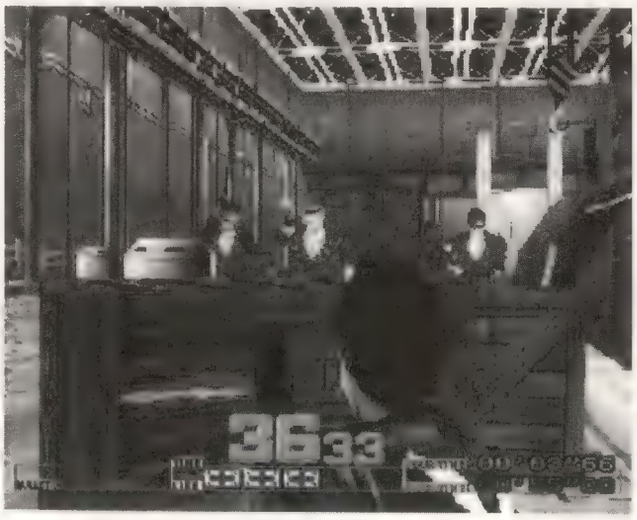




Time Crisis

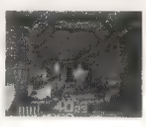


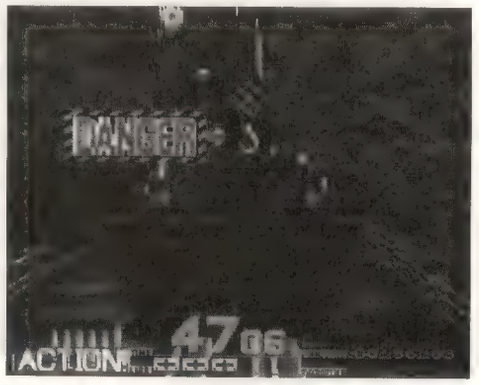
L'offerta videoludica PlayStation è apparsa, fino a oggi, decisamente carente sul fronte degli sparatutto a bersaglio. Se su Saturn sono disponibili due shooter di eccellente qualità - ci riferiamo ovviamente a *Virtua Cop 1* & 2 - sulla piattaforma Sony è apparso un unico titolo, *Horned Owl*, per altro inaccettabile dal punto di vista qualitativo. *Die Hard Trilogy* costituisce un caso particolare, dal momento che la componente di tiro al bersaglio non è che una sezione di un gioco assai più articolato. A colmare il gap ci pensa Namco con *Time Crisis*, versione anni '90 del classico *Operation Wolf* taitiano, imbastardito e clonato nel corso degli anni da innumerevoli epigoni. Nei panni di un detective con licenza di uccidere, il giocatore deve affrontare una gang criminale che fa chiaramente il verso alle *iene tarantiniane* e a tutto l'immaginario colletivo dei gangster movies hollywoodiani. *Time Crisis* include tre differenti missioni, caratterizzate da un livello di difficoltà crescente. L'azione è vista in prima persona, come impone il trend. Rispetto al concorrente paradigmatico di casa Sega, lo shooter namchiano introduce una serie di novità di rilievo, quali la necessità di completare le varie sezioni in un tempo limite, il che richiede una notevole precisione da parte del giocatore. Inoltre, la struttura del titolo namco appare più episodica rispetto alla linearità di Virtua Cop. Chi ha avuto modo di confrontarsi con il coin-op ricorderà che il cabinato è equipaggiato da una pedaliera. La pressione del pedale consentiva all'alter ego digitale del giocatore di abbassarsi per evitare di restare vittima delle frequenti pioggie di proiettili, soluzione che può essere considerata l'equivalente idraulico del loop aereo del vecchio *1941* capcomiano. La versione PlayStation di *Time Crisis* ha debuttato ufficialmente al *PlayStation Expo'96* di Tokyo qualche mese fa, impressionando i presenti per l'accuratezza grafica e per l'estrema fedeltà al coin-op. Le uniche due omissioni rilevanti sono la mancanza di rinculo della pistola e, chiaramente, l'assenza della pedaliera idraulica, la cui funzione viene tuttavia svolta dal classico pulsante che adorna *GunCon*, la pistola a raggi luminosi prodotta da Namco che si aggiunge al futuristico pad *NegCon*. L'arma giocattolo, che sarà commercializzata assieme al gioco, è di colore giallo canarino e si richiama a *Stunner* di casa Sega (nota anche come *Virtua Gun*). *GunCon* include un sofisticato sensore che ne affina la precisione. Namco ha dichiarato che le pistole a raggi luminose prodotte da altre case non saranno compatibili con il gioco. La casa nipponica ha ufficialmente annunciato che la versione casalinga includerà due inediti livelli, il che non risulta

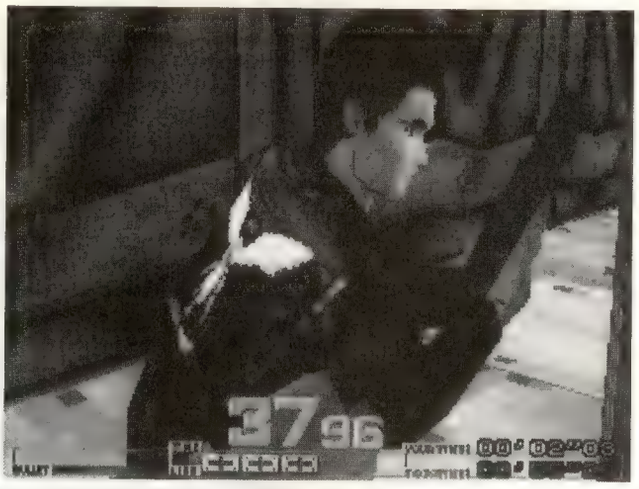


STANDO ALLE DICHIARAZIONI DEI PORTAVOCE NAMCO, GUNCON È FINO A DIECI VOLTE PIÙ ACCURATA DELLA PISTOLA A RAGGI LUMINOSI KONAMI. ANCHE LA QUALITÀ DEI TITOLI PRODOTTI DALLE DUE CASE SEMBRA MANTENERE UNA PROPORZIONE ANALOGA.

Titolo : **TIME CRISIS**
Casa : **NAMCO**
Uscita : **APRILE**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **SHOOTER**

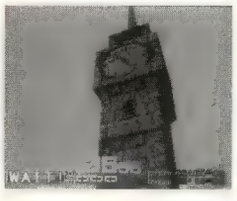






A DIFFERENZA DI VIRTUA COP *2, IN* TIME CRISIS *IL PERSONAGGIO PRINCIPALE SI MUOVE SEMPRE A PIEDI.*

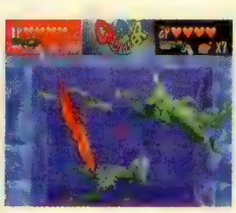
affatto sorprendente se si considera che le ultime conversioni Namco (***Tekken 2*** e ***Soul Edge*** in testa) erano arricchite da una serie di innovazioni assenti negli originali (dal training-mode alle nuove visuali, dal soundtrack alternativo al *RPG mode*). Uno stage creato appositamente per la versione casalinga si svolge in un hotel, controllato dal malvagio Kantakis (da non confondere con il celebre sparatutto a otto bit ***Katakis***), un terrorista equipaggiato di armi chimiche e batteriologiche (esplicito riferimento alla setta *Aum*, capeggiata dal guru Asahara Shoko, responsabile degli attentati al gas nervino nella metropolitana di Tokyo il 20 marzo del '95). Il livello inedito è caratterizzato da due differenti sezioni la cui visualizzazione viene decisa in tempo reale dal computer: nella prima il nostro giocatore prende un ascensore per raggiungere la cima del palazzo, la seconda si svolge in un grande magazzino infestato da criminali. I cattivi si muovono a gruppi di cinque o sei e non esitano a scagliare coltelli o granate all'indirizzo del nostro personaggio. Quando si viene colpiti, una schermata arancione ci avverte del danno subito. Il tutto comporta una riduzione del livello della barra energetica collocata sulla parte inferiore dello schermo. Una differenza sostanziale tra lo shooter Namco e ***Virtua Cop*** riguarda il duello con i boss di fine livello. Se nell'ultimo l'avversario è in grado di resistere a un numero di colpi assolutamente esagerato prima di crollare a terra, in ***Time Crisis*** l'approccio è invece più tecnico e realistico: il gioco mette alla prova la mira e la precisione del giocatore e non semplicemente la sua resistenza. In alcuni frangenti dovrete colpire gli scagnozzi del boss che si proteggono dietro a scudi a prova di proiettile: se non siete in grado di centrare le loro parti scoperte, potete pure lasciar perdere e dedicarvi a qualcosa di meno impegnativo, che so ***Puzzle Fighter IIX***. Non solo, il design e la struttura dei livelli dello shooter namchiano risultano assai più intricate rispetto all'analogo Sega, e questo richiede un uso accorto del pulsante per accovacciarsi. Oltre a ***Time Crisis***, Namco ha già annunciato la conversione di ***Gun Bullet***, un secondo sparacchino a bersaglio.
Time Crisis sarà presto disponibile in Giappone, ma per quanto riguarda la versione PAL pare che dovremo attendere fino al settembre '97: Sony Computer Entertainment of Europe - che distribuisce in esclusiva i titoli Namco - prevede di commercializzare il prodotto solo in autunno. Una scelta davvero discutibile, qualora venisse confermata.



TIME CRISIS ***CONSENTE DI INGAGGIARE FURIOSE SPARATORIE ALL'INTERNO DI SCENARI POLIGONAL-TARANTINIANI. JOHN WOO, DEL RESTO, HA FATTO SCUOLA...***

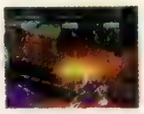
L'ALTERNATIVA KONAMI

Konami ha commercializzato qualche mese fa Justifier, una pistola a raggi luminosi compatibile con titoli come ***Project: Horned Owl*** (Sony), ***Die Hard Trilogy*** (Fox Interactive) e ***Rebel Assault 2*** (LucasArts). Sono in arrivo, sempre da Konami, ***Crypt Killer*** (noto in Giappone come Henry Explorers), conversione diretta di un mediocre coin-op e la collection ***Lethal Enforcers 1&2***, datati sparatutto a bersaglio che avevano già deluso sulle piattaforme a sedici bit. Il futuro è roseo...



CRYPT KILLER: ***QUANDO*** **LETHAL ENFORCERS** ***INCONTRA INDIANA JONES.***

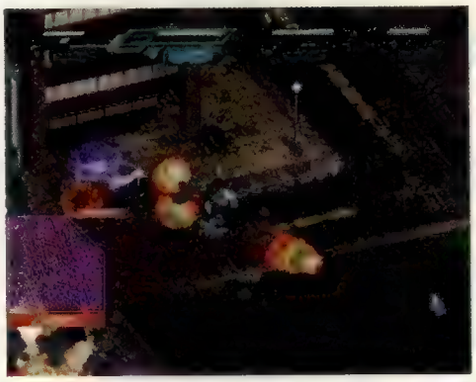
LETHAL ENFORCERS: ***PAGHI UNO, PRENDI DUE. E IL RESTO È MANCIA...***

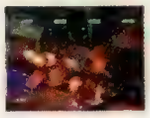


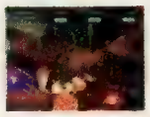
Syndicate Wars

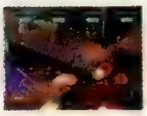
IL SEQUEL DI SYNDICATE È STATO ACCOLTO IN MODO ALQUANTO ETEROGENEO DALLA STAMPA SPECIALIZZATA CHE SI OCCUPA DI GIOCHI PC: LE CRITICHE MAGGIORI RIGUARDANO LA COMPLESSITA' DELL'INTERFACCIA.

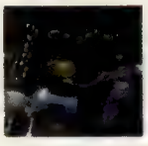
La conferma del crescente fenomeno della *pcizzazione* del software PlayStation, Bullfrog introduce finalmente *Syndicate Wars*, brillante simulazione strategica che miscela ultraviolenza digitale e design visionario. *Syndicate* ci aveva messo al comando di una multinazionale intenzionata a dominare il mondo imponendosi sulle grandi corporation concorrenti. Una visuale di tipo isometrico incorniciava battaglie per il potere tra armate di cyborg equipaggiate di armi tecnologicamente ultra-sofisticati. Il primo episodio, apparso su Amiga e PC, si concludeva con uno scenario alquanto desolante: il pianeta Terra, di fatto, era stato "comprato" dalla pervasiva Corporation che aveva instaurato un regime totalitario.



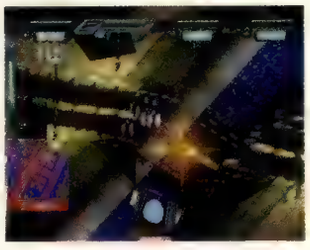


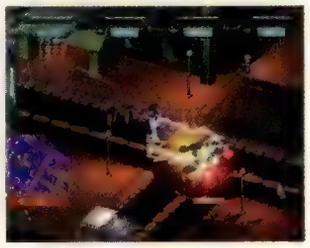






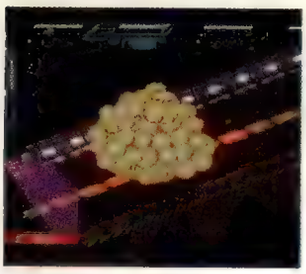
Le vicende interagite di *Syndicate Wars* si svolgono circa un centinaio di anni dopo. I tentativi della Corporation di sottomettere la popolazione inserendo chip di controllo all'interno dei cervelli umani è fallito grazie all'intervento di numerosi ribelli cyberpunk, hackers e partigiani dell'era digitale. Alla ricerca di ancestrali certezze, molti individui risvegliati dal sonno cibernetico hanno dato vita a un culto religioso, Elder, che in pochi lustri si è sviluppato fino a diventare un temibile antagonista per la Corporation. Le città, intanto, sono diventate teatro di scontri violentissimi tra bande armate che si spostano di continuo su futuristiche moticiclette (*Akira*, ma anche *Venus Wars*, hanno fatto scuola). Di fronte a un simile scenario, persino il granitico ottimismo cyber-yuppie di Gordon Gecko, leader della Corporation per cui non ci sarebbero mai problemi, "*ma solo opportunità*", non può che vacillare. Vi accorgerete ben presto che ristabilire l'ordine nelle aree metropolitane non è un'impresa facile. Se il ruolo di Gecko non vi è congeniale, potete sempre ricoprire quello del guru della setta. In questo caso dovrete cercare di convertire il maggior numero di individui per minare dall'interno il regime della Corporation. Apparso su PC qualche mese fa, *Syndicate Wars* è in arrivo su Sony PlayStation dopo aver accumulato ben quattro mesi di ritardo. In questo secondo episodio è stata abbandonata la visuale fissa al fine di privilegiare un'area di gioco interamente ruotabile. Gli splendidi scenari metropolitani sono arricchiti da spettacolari effetti di illumina-

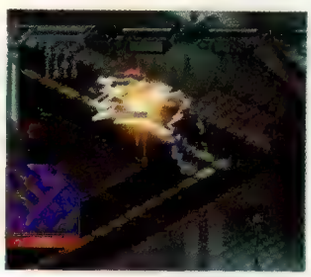


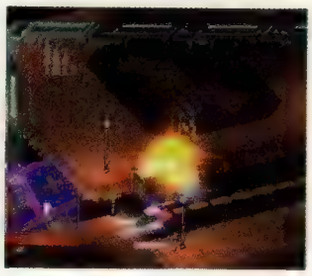


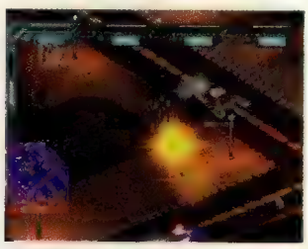
Titolo : **SYNDICATE WARS**
Casa : **EA/BULLFROG**
Uscita : **MARZO**
N° Giocatori : **1**
Genere : **STRATEGICO**

zione. Il giocatore ha la possibilità di interagire con virtualmente ogni elemento del background. Svariate le armi a vostra disposizione: dalle UZI ai laser, senza dimenticare il buon vecchio napalm. Anche se scegliete di diffondere il verbo della setta Elder al mondo, dovrete comunque fare ricorso a mezzi di persuasione ben più consistenti, come bombe nucleari e lanciafiamme. Gli sprites si muovono in modo molto realistico e le animazioni in full motion video contribuiscono a conferire al gioco un'atmosfera del tutto particolare. Come nella precedente incarnazione, anche in *Syndicate Wars* il gioco si articola attraverso una serie di missioni alquanto eterogenee. Per scongiurare il rischio di privilegiare una struttura eccessivamente lineare (e quindi ripetitiva), Bullfrog ha sviluppato il gioco in modo tale che le conseguenze degli eventi - ad esempio l'assassinio di un importante leader - comportino radicali modificazioni di carattere "narrativo" nelle missioni successive. Uno degli aspetti più convincenti di *Syndicate Wars* è l'estrema versatilità del gioco. Le aree metropolitane sono popolate da differenti classi di cittadini e da diverse fazioni contrapposte. Sono presenti oltre trenta differenti livelli che assicurano una longevità fuori dal comune. Non solo: se nelle prime fasi l'azione si svolge esclusivamente sul pianeta Terra, man mano che si prosegue si può tentare la colonizzazione lunare e di basi spaziali orbitanti. Un altro esempio dell'estrema flessibilità del prodotto è la facilità d'uso dei veicoli, che consentono di spostarsi rapidamente nelle estese aree di gioco. Ad esempio, per sfuggire da un'imboscata è possibile rubare un taxi e fuggire il più rapidamente possibile, o, viceversa, utilizzare lo stesso mezzo per superare le linee nemiche e colpire l'avversario di sorpresa. Non solo: all'interno delle città sono presenti linee di metropolitana perfettamente funzionanti! A differenza delle versioni PlayStation di *Magic Carpet* e *Theme Park*, solo marginalmente migliorate rispetto alle controparti su PC, la versione console di *Syndicate Wars* dovrebbe finalmente provare il talento di Peter Molyneux anche agli estimatori della scatolina grigia Sony. In ogni caso, *Syndicate Wars* si configura come uno dei titoli più originali del 1997.





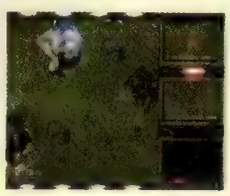


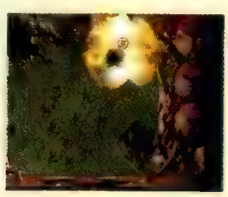


CONQUEST EARTH

Il nuovo titolo strategico targato Eidos è ambientato in un ipotetico 2050 e si ispira abbastanza chiaramente al best-seller Westwood, *Command & Conquer*. Selezionando le truppe terrestri o gli invasori da Giove, il giocatore dovrà ingaggiare battaglie intergalattiche basate sul collaudato metodo di controllo "punta-e-clicca". Torneremo a parlarne.

USCITA PREVISTA: GIUGNO





CRUSADER: NO REMORSE

Analogo a *Syndicate Wars* solo per ciò che concerne l'aspetto grafico (entrambi i prodotti privilegiano l'isometria), *Crusader: No Remorse* è la conversione diretta dell'omonimo hit per PC. Già disponibile sul mercato americano, il titolo Origin offre tutto quello che *Project Overkill* non è stato in grado di dare: azione frenetica, molta violenza, parecchia strategia. Recensione completa sul prossimo numero di SPC.

USCITA PREVISTA: IMMINENTE

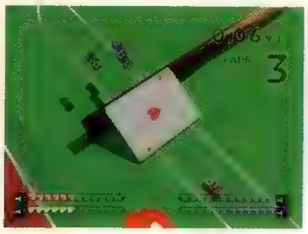
Micro Machines V3

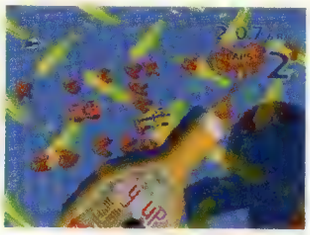
La ridefinizione di PlayStation da strumento tecnologico a bene di consumo massificato e massificante si traduce anche attraverso un rinnovamento del parco ludico, finalmente indirizzato a privilegiare la giocabilità sulle acrobazie estetiche dei primi, interminabili tempi. Nonostante un ritardo di oltre quattro mesi, *Micro Machines* sembra destinato a lasciare un segno nel labile immaginario collettivo di una generazione mai sazia di poligoni e cambiamenti schizofrenici di prospettiva. Con il terzo episodio della popolare serie - straordinarie le precedenti incarnazioni a sedici bit - Codemasters cerca la conciliazione tra il massimo della tecnologia e il massimo dell'immediatezza. In una parola, il videogioco totale.

Il team di Warwick ha lavorato per oltre diciotto mesi ad uno dei titoli più promettenti del '97: le immagini di queste pagine sono tratte da una versione completa al

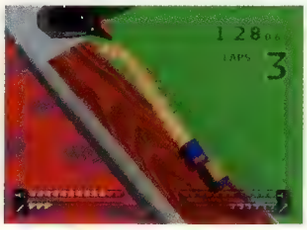
Se nelle precedenti incarnazioni la visuale di gioco era fissa, in quella PlayStation le prospettive variano costantemente.

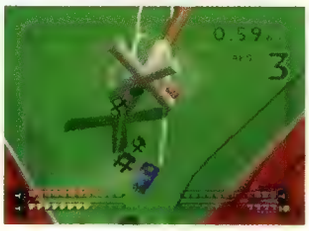
Titolo : Micro Machines V3
Casa : CodeMasters
Uscita : Marzo
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing





60%. Le zoomate e i passaggi prospettici si alternano con naturalezza e l'aggiunta delle terza dimensione ridà freschezza a una giocabilità ormai collaudata. Per chi non avesse avuto la fortuna di giocare le passate edizioni, ricordiamo che ***Micro Machines*** è una simulazione di corsa basata sulle omonime macchinine da collezione. Le appassionanti gare si svolgono su incredibili tracciati ricavati da luoghi e da oggetti quotidiani. Spettacolarizzazione dell'ordinario che diventa straordinario con l'aggiunta di un pizzico di fantasia e qualche linea di codice.. Il gioco consente l'interazione simultanea di ben otto giocatori, ovvero *"come trasformare una adunata tra ex-liceali integrati in una rissa furibonda"*. Scopo del gioco: ovviamente tagliare il traguardo prima dei concorrenti. ***Micro Machines V3*** presenta svariate modalità di gioco: campionato, sfida testa a testa, gara contro il tempo etc. Se nelle precedenti versioni le macchinine erano modelli bidimensionali, nella prima edizione a 32-bit ogni vettura è formata da un numero variabile di poligoni. Sono disponibili circa venti differenti modelli di auto, che combinati agli oltre ottanta tracciati assicurano al prodotto una notevole varietà. La struttura dei circuiti è inoltre molto più complessa: le piste sono formate da più piani intersecanti. Un'ulteriore innovazione è rappresentata dalla presenza di power-up che consentono di potenziare le prestazioni della propria vettura o penalizzare quelle concorrenti. Tra questi segnaliamo la classica invisibilità, il kittiano booster e persino una sorta di paletta estensibile che consente di spazzare via dalla pista gli avversari. Resta tuttavia da vedere se l'inserimento di power-up risulti effettivamente funzionale a un incremento della giocabilità. Tuttavia, il talento dei programmatori Codemasters è ormai universalmente riconosciuto: la stessa decisione di posticipare l'introduzione del gioco conferma la professionalità della piccola, ma valida etichetta inglese. Potrete leggere una recensione completa di ***Micro Machines V3*** sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.





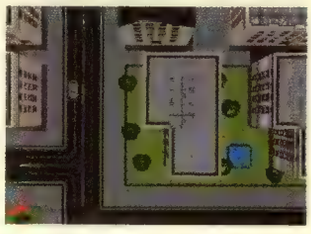
SPEEDSTER

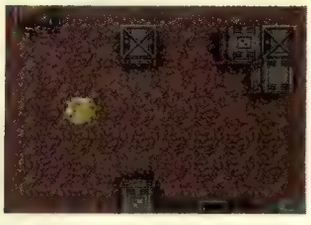
L'alternativa Psygnosis a ***Micro Machines V3*** è ***Speedster***, presentato sul numero scorso con il titolo americano, ***Rush Hour***. Si tratta di una simulazione di corsa sviluppata da Clockwork Games che include ben sedici vetture, suddivise in due categorie: mezzi pesanti (camion/jeep) e leggeri (sport car). I tracciati sono molto vari: si passa dagli scenari montani alla costa dell'Australia, senza dimenticare ambientazioni urbane e campagnole. Non mancano saliscendi, curve a gomito e insidie naturali di vario genere. Le animazioni sono molto curate ed è davvero spettacolare vedere le macchinine curvare in derapata come nel mitico coin-op ***Rally***. Rispetto a ***Micro Machines V3***, ***Speedster*** insiste sull'aspetto realistico, laddove il primo privilegia la componente meramente ludica della corsa. ***Speedster*** sarà disponibile alla fine di aprile. Un osso duro per il racing game CodeMasters...

USCITA PREVISTA: APRILE

GRAND THEFT AUTO

Inizialmente previsto a ottobre, ***Grand Theft Auto*** è slittato al primo quarto del '97 in seguito a una poderosa serie di miglioramenti tecnici. Concepito e sviluppato da DMA Design e distribuito da BMG Interactive, il gioco può essere definito, in due parole, un "guardia e ladri su quattro ruote". Obiettivi dicotomicamente opposti: inseguire gang di criminali se impersonate la pula, oppure fuggire con il malloppo ed evitare l'impallinamento se decidete di militare nelle fila della criminalità organizzata. Nel primo caso potrete organizzare spettacolari posti di blocco, nel secondo avrete la possibilità di rubare veicoli e persino investire pedoni. In entrambi finirete per performare spettacolari incidenti automobilistici in versione micro. L'aspetto grafico è sicuramente meno definito rispetto alla concorrenza, ma d'altra parte DMA ha enfatizzato la componente ludica. Tre differenti città per oltre venti livelli, rapimenti, gare illegali... Meglio della pista Bruciapista.

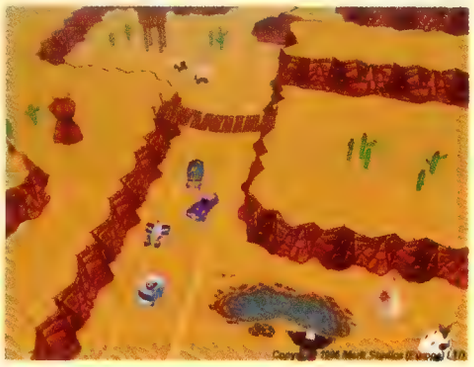




USCITA PREVISTA: MARZO

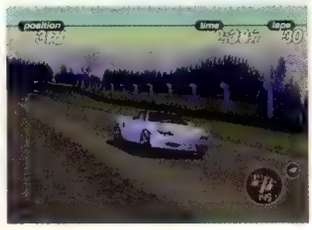
HOOTERS

Merit Studios sta lavorando a un ennesimo clone di ***Micro Machines***, del quale emula visuale e dinamica di gioco. Inizialmente intitolato ***Oddball Engines***, ***Hooters*** vanta scenari assai più bizzarri: si va dai deserti dell'Arizona al regno perduto di Atlantide. Ma se le somiglianze tra ***Hooters*** e ***Micro Machines*** appaiono lapalissiane, si potrebbe parlare addirittura di plagio se confrontiamo il primo con ***SuperSonic Racers***, un gioco di corsa tra macchinine recensito qualche mese fa. Grafica cartoon in entrambi i casi, zoomate e cambi di inquadratura, piste su più livelli...



USCITA PREVISTA: APRILE

Porsche Challenge



EFFETTI DI LUCE "DA PAURA" IMPREZIOSISCONO UNA GRAFICA GIÀ PIAZZATA SU LIVELLI STRATOSFERICI. SPERIAMO LO STESSO VALGA ANCHE PER LA GIOCABILITÀ...

Sony Computer Entertainment ha un ambizioso progetto: creare la migliore simulazione di corsa mai vista su una console casalinga. Tale progetto ha nome e cognome: *Porsche Challenge*. Programmato dal team responsabile del notevole *Total NBA*, questa nuova spettacolare simulazione di corsa è il risultato di un accordo esclusivo tra Sony e Porsche, il che esclude eventuali trasposizioni su altre piattaforme ludiche, almeno per i prossimi dodici mesi. *Porsche Challenge* offre la possibilità di guidare virtualmente il nuovo modello della prestigiosa marca tedesca, la Boxster, il sogno mostruosamente proibito dell'imborghesita redazione di Super PlayStation Console. Dal punto di vista strutturale, *Porsche Challenge* offre la possibilità di partecipare a una competizione contro altre vetture oppure di confrontarsi contro il tempo su uno dei cinque tracciati principali, tra cui svetta un'accurata riproduzione del test track Porsche di Stuttgart, Germania. Una particolarità rilevante è rappresentata dall'interazione con i fondali: al giocatore è delegato il compito di individuare eventuali scorciatoie per beffare i rivali. Al pari di *Sega Rally* è stata inserita un'opzione che consente di ridurre automaticamente il gap tra il leader della corsa e i suoi diretti inseguitori. Sono disponibili ben sette differenti piloti, singolarmente riprodotti mediante sofisticate tecniche di motion-capture. Dal momento che i guidatori sulle

Titolo : PORSCHE CHALLENGE
Casa : SONY
Uscita : 28 MARZO
N° Giocatori : 1
Genere : RACING

BOXSTER

Nessuna immagine potrà mai rendere giustizia al nuovo bolide Porsche, una delle sorprese più piacevoli di questo '97. La forma, la linea, lo stile non vengono espresse pienamente nemmeno dalle migliori fotografie. Il design di Boxster va visto per essere creduto, apprezzato, capito. Boxster nasce dal genio dei costruttori tedeschi e se da un lato è vero non è che una variazione aggiornata della 550 Spider, dall'altro la linea perfetta, sinuosa e morbida rielaborata con la filosofia degli anni '60 in mente, mette in luce i particolari più efficaci della vettura. E' una macchina ipermoderna ma allo stesso tempo, amabilmente retrò. Colore argento metallico: vero gioiello semovente che unisce la filosofia del motore Boxer e le cabriolet Speedsters del passato, connubio olimpico.
Il videogioco è stato creato in collaborazione con i designers dello splendido bolide. Lo provano gli accurati modelli tridimensionali che ricalcano le linee aereodinamiche dell'originale. La fedeltà iconica è garantita da effetti di illuminazione particolarmente convincenti che arricchiscono l'immancabile strato di texture-mapping. La cura dei dettagli è davvero ammirevole: se guardate con attenzione le immagini potrete vedere persino la riproduzione perfettamente definita dello stereo che emerge dal cruscotto della vettura. Auspichiamo che tale trionfo grafico sia accompagnato da una giocabilità vincente.

vetture decappotabili risulatano chiaramente visibili, l'aderenza grafica a referenti reali assume un'importanza notevole. A differenza di *Formula One*, *Porsche Challenge* privilegia un'opzione di multiplayer basata sullo split-screen anziché sul link. L'audio è interattivo: l'accompagnamento sonoro rimarca con drammaticità i momenti più spettacolari (sorpassi o incidenti). Anche gli effetti sonori rendono giustizia al rombo del motore della Boxster. Dal punto di vista grafico, appare chiaro che *Porsche Challenge* si impone nettamente sui rivali (*Rage Racer* ma anche il nuovo *Need for Speed*). Il verdetto finale? Sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

THE NEED FOR SPEED 2

Il secondo, attesissimo episodio di *The Need For Speed*, sarà presto disponibile per Sony PlayStation. Al pari della saga namchiana (vedi *Rage Racer*), il sequel della simulazione di corsa "realistica" Made in EA si internazionalizza. Le nuove gare si svolgono in Australia, Grecia e persino nel Tibet. Anche le vetture disponibili sono "planetarie": si va dall'anglosassone McLaren alla svizzera Isdera. Dal punto di vista grafico, il secondo episodio dovrebbe vantare fino al 50% di poligoni in più rispetto al predecessore, una visuale di gioco a 360° e tracciati assai più lunghi. Non è stata eliminata l'utile opzione split-screen.
USCITA PREVISTA: MARZO

RALLY CROSS

Presentato su numero scorso, *Rally Cross* vanta sette differenti tracciati che possono essere percorsi nei due sensi. Condizioni climatiche variabili, presenza di neve, ghiaccio, sabbia, sterrato mettono a dura prova le capacità dei piloti. Sono disponibili ben 20 veicoli da rally, auto e fuoristrada caratterizzati da sospensioni indipendenti. Cura dei dettagli apprezzabili (vedi la scia che si forma quando le vetture attraversano i fiumiciattoli). Possibilità di gareggiare contro quattro avversari e di selezionare cambio manuale o automatico. Quattro modalità di gioco: gara contro il tempo, testa a testa, competizione e pratica. Quattro inquadrature selezionabili in tempo reale. Tre livelli di difficoltà, quadruplo split screen che consente di gareggiare contemporaneamente. Nella beta che abbiamo visto, il metodo di controllo abbisogna di una certa limatura: la vettura si ribalta con insopportabile frequenza.

MONSTER TRUCK RALLY

Titolato *Thunder Truck Rally* negli Stati Uniti, il nuovo titolo di Reflections (noti al grande pubblico per la bilogia di *Destruction Derby*) consente ai giocatori di mettersi al volante dei mastodontici bigfoot americani e gareggiare in appassionanti sfide contro veicoli iper-elaborati. *Monster Truck Rally* offre tre modalità di gioco: campionato, resistenza e distruzione totale. Esiste anche una sezione di pratica che consente di esplorare gli originali ambienti poligonali, arrampicarsi su dune di sabbia con un buggy e centrare in pieno un albero. Se vi perdete, potete sempre chiedere soccorso a un elicottero di passaggio. Ufficialmente il gioco include nove differenti veicoli, undici tracciati (suddivisivi nelle differenti catgorie), ma conoscendo Psygnosis prevediamo ulteriori elementi "segreti".
USCITA PREVISTA: 28 MARZO

TOTAL DRIVIN'

Sviluppato da Merit Studios e distribuito da Ocean, *Total Drivin'* è un clone di *Sega Rally* che include sei differenti locazioni che spaziano dalla Russia a Hong Kong. Quello che distingue *Total Drivin'* da tutti gli altri titoli previsti è la possibilità di gareggiare senza seguire un tracciato prefissato: è infatti possibile attraversare le varie locazioni in "totale" libertà. Uno dei principali obiettivi è quello di accorciare il tragitto tra un checkpoint e l'altro scoprendo scorciatoie e passaggi segreti, evitando però di imboccare vie a senso unico. Notevoli le possibilità di interagire con i fondali, realizzati interamente in grafica tridimensionale. Opzione link inclusa.
USCITA PREVISTA: APRILE

WRECKIN' CREW

Sviluppato da QuickDraw e distribuito da Telstar (*Onside*), *Wreckin' Crew* può essere considerato una miscela tra *Destruction Derby* e *Twisted Metal: World Tour*.
Il gioco consente di performare una serie di incredibili acrobazie in quattro differenti livelli con vetture che variano dalle Chevrolet del '57 alle jeep ultracarenate. Un consiglio: dimenticatevi del realismo.
USCITA PREVISTA: FINE MARZO

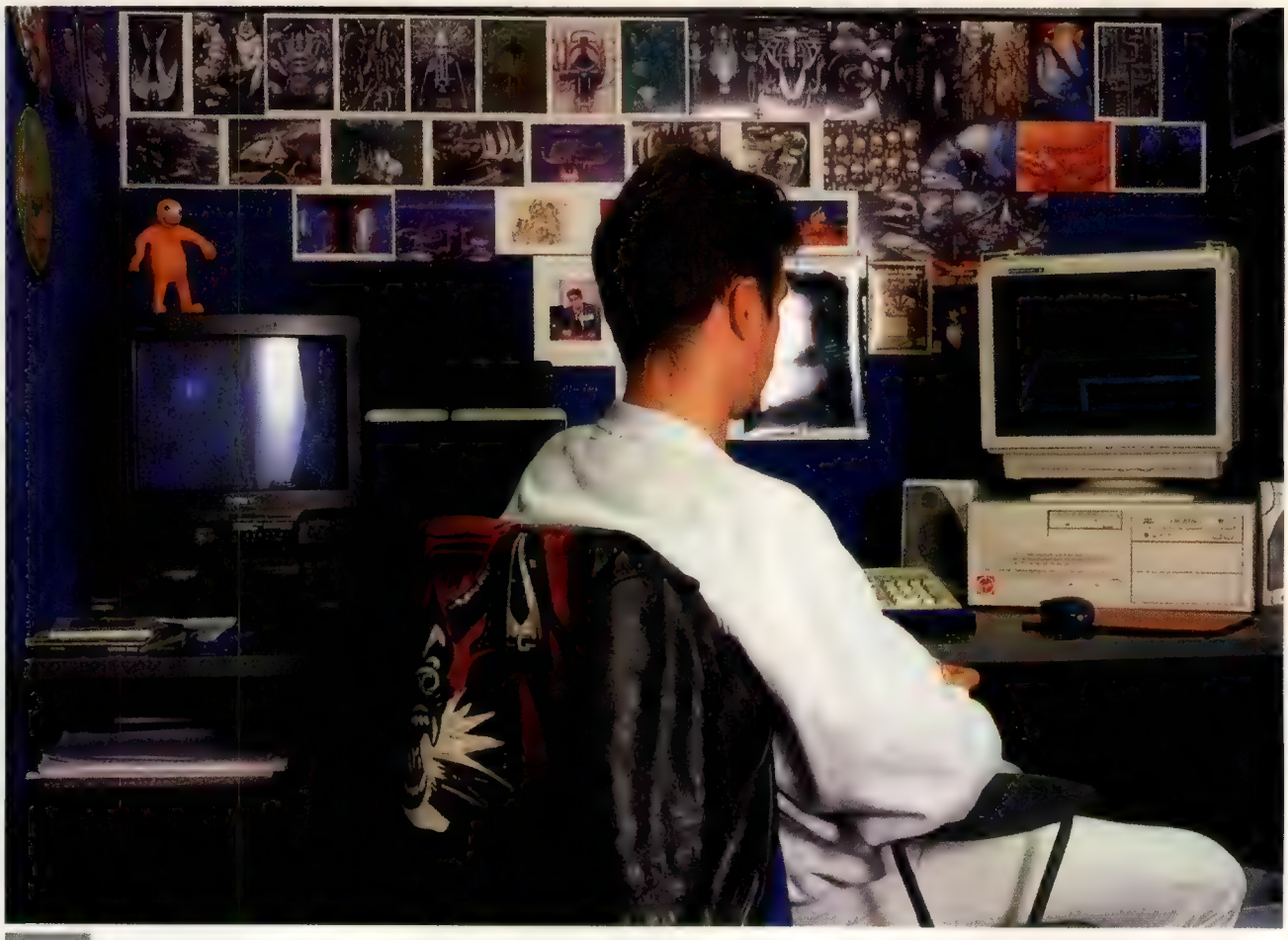
IL RESTO...

Oltre al promettente *Rally* (aprile) targato Square del quale abbiamo parlato nelle passate edizioni di **Big in Japan**, segnaliamo *GT Racing*, un nuovo simulatore di corsa targato Team 17 (*X2*), che il team di Wakefield aveva inizialmente nominato *Roll Cage*. Una data di uscita non è ancora stata definita. Eidos ha annunciato *Formula One* (luglio) - versione remixata di un vecchio gioco di corsa a sedici bit commercializzato da Domark - nonché *Test Drive: Off Road* (marzo), un concorrente di *Monster Truck Rally* che ci permette di guidare una Land Rover Defender, un Lamborghini Hummer, una Jeep Wrangler o una Chevrolet K1500 attraverso una serie di tracciati al limite dell'umano. Split screen e link selezionabili, da uno a quattro giocatori. Ma i titoli basati su veicoli 4x4 non sono finiti. Dopo *Hardcore*, Gremlin ha annunciato *Buggy* (agosto), basato sull'engine ottimizzato del precedente episodio e di cui torneremo a parlare prossimamente. Keep tuned!

BUGS!

Dannati **schifosi**. Sono dappertutto, ci avete fatto caso? "Qualsiasi cosa che abbia più di 10.000 linee di codice è sicuramente **pieno di bug**", dichiara Frank Parkinson, capo del dipartimento di Controllo Qualità presso Oceans. Bug, letteralmente "insetto", ma nel gergo informatico difetto, errore di programmazione. Steve Tickhevitt di Grendin lo ammette candidamente: "Ci sarà sempre, in ogni gioco, una situazione imprevista che **il computer non è in grado di gestire**" e lo conferma Gary Foley, playtester per Virgin, "Giochi senza bug? **Un'utopia**". Parkinson sostiene che il titolo medio per PlayStation contiene "**oltre un migliaio di bug**". Ovviamente, la maggior parte di questi sono talmi minuscoli da risultare invisibili. Il compito del **dipartimento di playtesting** è quello di scoprire i bug più evidenti del gioco e segnalarli ai programmatori. Alcuni ritengono che è una causa persa in partenza. **Super PlayStation Console** vi spiega perché.

SONY
PlayStation
RESET



Il Dipartimento Playtesting di Virgin Interactive rileva sistematicamente i difetti che possono compromettere l'interazione videoludica. Basta una svista perché un progetto miliardario diventi un flop clamoroso.

I redattori delle testate videoludiche e i playtester hanno molto in comune. Entrambi hanno trasformato un hobby in lavoro, una passione in una fonte di guadagno. Fa sempre un certo effetto dire agli amici *"No, stasera non posso venire al cinema. Devo lavorare: mi è arrivato un nuovo videogioco"*. Non si contano più le relazioni troncate, le famiglie sfasciate, le carriere universitarie naufragate per *"quell'ultimo disco di espansione di* ***WarCraft 2****"*, per il nuovo picchiaduro Namco, per la compilation di sparatutto classici dei primi anni ottanta. Ma c'è chi vive nei sotterranei degli uffici delle software house, nei basement dell'industria del divertimento elettronico, zone meandriche nelle quali si annidano *freaks* craveniani. E' dura la vita del playtester. Ci si siede davanti a un televisore, si impugna un pad e si gioca. Per ore. Per giorni. Per settimane. Ma se fino a qualche anno fa quest'attività era sottopagata, marginale, persino sottovalutata, oggi la carriera in playtesting ha acquisito prestigio e visibilità. Non sorprende che le più importanti software house inglesi, americane e giapponesi abbiano notevolmente potenziato le strutture di playtesting per scandagliare i nuovi prodotti alla ricerca di bug. Il playtesting è una forma di disinfestazione tecnologica. Le dimensioni del dipartimento di controllo di Gremlin sono quintuplicate negli ultimi cinque anni. Steve McKevitt conferma: *"Quando avevo cominciato eravamo cinque in tutto, oggi siamo più di venti, coordinati da un supervisore che ha la spocchia di definirsi Quality Assurance Manager"*. Ma cosa significa, esattamente, *"essere un playtester"*? Risponde Diarmid Clarke che lavora per Virgin: *"Un playtester verifica se il prodotto risponde ai comandi, se si verificano situazioni impreviste che sono causa di crash del sistema. Inoltre* - prosegue Clarke - *ha il compito di segnalare ai programmatori tutti quei fattori che ritiene eccessivamente frustranti da un punto di vista ludico. Quello che si vuole evitare è che il videogiocatore finale debba fare i conti con errori di sistema più o meno gravi"*. Frank Parkinson, Ocean, sottolinea che *"si tratta soprattutto di valutare se e come un certo bug potrà danneggiare la giocabilità. In altri termini, la maggior parte dei giocatori non sono nemmeno in grado di riconoscere quelli che in fase di controllo vengono definiti "bug evidenti". In fase di programmazione si è perfettamente consapevoli che certe soluzioni potrebbero compromettere il sistema ed eventualmente bloccarlo, ma per aggirare l'ostacolo quando si presenta, attuiamo soluzioni ad hoc tipo cambiare l'inquadratura, oppure fermare deliberatamente l'azione con un messaggio etc. Il problema è che quando ci si ritrova nelle ultime settimane di programmazione e la deadline si approssima, molto spesso si finisce per correggere solo i difetti più eclatanti, tralasciando quelli minimali."*

> "I giochi attuali hanno **meno bug** rispetto a cinque anni fa. Le aspettative dei consumatori sono molto **più alte**."
>
> Steve McKevitt

E' come se durante una recita teatrale un attore dimenticasse la battuta e ne improvvisasse un'altra. Probabilmente nessuno tra il pubblico se ne accorgerebbe. Ma se il problema si ripete frequentemente alterando tutto il dialogo, ecco che l'errore diventa visibile. *"Bug è un termine generico* - continua McKevitt - *Ce ne sono di grandi e piccoli, trascurabili e gravi. Giocando a* ***Formula 1*** *mi sono accorto che se si parcheggia l'auto sulla linea del traguardo, può succedere che tutte le auto che vi seguono si mettono in fila dietro di voi. Il fatto è che non credo che esistano simulazioni di corsa nei quali non si verifichino anomalie di questo genere: l'Intelligenza Artificiale non è sufficientemente sofisticata per reagire adeguatamente a situazioni inaspettate"*. Paradossalmente, la situazione non potrà che peggiorare: l'aumento della complessità del codice e l'ampliamento delle libertà di movimento del giocatore negli scenari tridimensionali favoriranno lo scatenarsi di errori e bug. E' la teoria del caos, in altri termini: l'aumento della complessità del sistema è causa di un incremento esponenziale dell'entropia. Ma è davvero così grigia? *"Credo che i giochi attuali siano meno afflitti da bug di quanto lo fossero cinque anni fa* - assicura McKevitt - *Su Amiga gli errori erano all'ordine del giorno. Giocando fino allo sfinimento a* ***Kick Off****, forse il videogioco che ho amato di più in tutti questi anni, ero riuscito a trovare decine di bug. Il misterioso raccattapalle ai bordi del campo, reti che non venivano convalidate, calci d'angolo che mandavano in crash*

il gioco... A quei tempi i bug venivano percepiti come parte integrante del gioco, erano così frequenti che ci avevamo fatto un po' l'abitudine. Oggi che l'industria è entrata in una fase matura, le aspettative dei consumatori sono cresciute e quello che prima era accettabile, ora non lo è più".

Standard Sony

Sony Computer Entertainment of Europe effettua un rigoroso playtesting supplementare sui prodotti che vengono commercializzati in Inghilterra. Diarmid Clarke, playtester per Virgin, sostiene che ci vuole una pazienza certosina per vagliare la qualità dei prodotti ludici: *"Tutto sommato Sony sta facendo un buon lavoro e lo dimostra il fatto che sono davvero pochi i titoli sul mercato affetti da bug gravi. Questo non avviene nel mercato PC, dove si finisce spesso per pubblicare titoli che in realtà sono allo stadio beta"*. Ma se nel settore dei computer games esistono patches e data disk in grado di rimediare ai difetti del prodotto originario, per quanto riguarda i giochi per console, una volta che il danno è stato fatto, non c'è più nulla da fare.
Come si misura la gravità di un bug? Clarke, novello Superman, ci viene in aiuto: *"Un bug di classe "A" provoca il blocco sistematico del gioco o impedisce il completamento di un livello. Uno di classe "B" o "C", viene definito minore e riguarda aspetti marginli del gameplay. I bug di classe C vengono corretti solo se il tempo lo permette e se l'errore compromette effettivamente il divertimento."*
Frank Parkinson sostiene che il compito dei playtester Sony è difficilissimo: *"Hanno solo una settimana di tempo per decidere cosa pubblicare, come e quando. Poi devono controllare tutti i prodotti, uno per uno, per verificare se nel processo di adattamento da NTSC a PAL si sono verificati dei casini. Ora, se qualcuno mi proponesse di giudicare in una settimana un gioco che non ho mai visto prima, non saprei che pesci pigliare: i fattori in gioco sono moltissimi. I tizi della Sony hanno tutta la mia comprensione."* Gary Foley sostiene tuttavia che il playtesting Sony non è poi più complesso di quello che si svolge negli uffici Virgin: *"Sony si limita a distribuire giochi e pertanto gran parte del lavoro di controllo è già stato effettuato in precedenza. E' raro che Sony individui un bug che è sfuggito alla casa che ha effettivamente prodotto il gioco. E' successo che alcuni nostri prodotti venissero respinti da Sony, ma per motivi inerenti ai contenuti, non per limiti del gioco in sé."*
Ci sono casi celebri in cui un gioco è stato rifiutato per un bug? Steve McKevitt rivela che *"**Loaded** fu rispedito al mittente quando i playtester Sony scoprirono che sparando duemila colpi senza interruzione contro un muro, il gioco andava irrimediabilemte in crash. Si tratta di un bug oscuro e l'idea che qualcuno potesse fare deliberatamente una cosa del genere è alquanto remota, a meno che stesse effettivamente cercando di mandare in tilt il gioco"*. Ma Parkinson non spende solo lodi per Sony, anzi, dimostra di non gradire alcune imposizioni: *"Gli standard qualitativi Sony - come quelli Sega, del resto - sono precari, inaffidabili e sebbene la macchina sia ormai disponibile sul mercato da un paio di anni, sembra che nessuno abbia ancora chiaro cosa sia accettabile e cosa invece non lo sia. Spesso Sony impone delle modifiche ai prodotti anche quando non ci sono bug o difetti visibili. Diventa sempre più difficile accettare simili interferenze, soprattutto se la stessa definizione di standard varia con irritante frequenza. D'altra parte, la piattaforma è loro quindi hanno tutto il diritto di fare tutto ciò che ritengono giusto per non compromettersi."*
E' quindi utile che Sony supervisioni i prodotti prima di autorizzarne la distribuzione? *"Certo. Un controllo extra è un'ulteriore garanzia di qualità. Nel mercato PC, ognuno si autoregola e fissa i propri standard qualitativi istituendo un reparto di controllo ad hoc. Se poi fallisci, la colpa è solo tua. Quando un videogioco per PlayStation contiene un bug, posso sempre dividere equamente il grado di responsabilità con Sony e guadagnare tempo."*. Hmmm, grazie tanto.
McKevitt non è d'accordo: *"Il playtesting Sony non ci aiuta minimanente, dobbiamo contare sempre e solo sulle nostre forze. Il test aggiuntivo è appannaggio esclusivo di Sony."*

Formati Differenti

Possiamo quindi affermare che nel settore dei computer games il fenomeno dei bug è più grave rispetto ai videogames? Parkinson non lo crede:

L'Ora del Testing

Come avviene nella maggior parte delle compagnie, il ruolo del playtester è rilevante a partire dalle fasi iniziali di programmazione. Il suo compito consiste nel supervisionare il lavoro dei coders a vari stadi del lavoro, al fine di evidenziare eventuali limiti e bug non immediatamente riconoscibili come tali. ***"Non cerchiamo solo bug*** **- spiega Diarmid -** ***I playtester sono videogiocatori esperti, esigenti quanto i consumatori effettivi. Se un gioco fa schifo, lo dicono subito. Sono pagati per farlo. Lavoro assieme a una dozzina di playtester assunti a tempo pieno. Si tratta di un lavoro che richiede moltissime ore."*** **E da uno con un nome del genere ci si può aspettare qualunque cosa.**

Il controllo della qualità del software varia a seconda del gioco?
"Trattiamo tutti i prodotti allo stesso modo, ma per titoli come Command & Conquer, a prescindere dal tipo di piattaforma a cui è indirizzato, mettiamo in preventivo straordinari e nottate in bianco. Considerando che si tratta di uno dei titoli più venduti degli ultimi anni, la pressione è altissima: un nostro errore può danneggiare la reputazione della casa. Più il gioco è popolare e più è facile che bug invisibili vengano allo scoperto. Il playtesting di Red Alert ci ha impegnato per mesi e mesi. E' stato così per la versione PC e lo sarà anche per quella PlayStation, prevista per il prossimo Natale."

E' mai capitato che il playtesting venisse trascurato o addirittura saltato a piè pari al fine di rispettare date di scadenza in momenti commercialmente cruciali come Natale?
"No. Siamo attrezzati per rispondere adeguatamente a situazioni di "emergenza". Virgin è una multinazionale del divertimento elettronico che pubblica una grande quantità di titoli nel corso dell'anno, non solo a Natale. Siamo ormai una macchina da guerra perfettamente oliata, in questo senso. Molti oggi sottovalutano l'importanza del playtesting e lo giudicano un'inutile perdita di tempo. In realtà la storia insegna che una software house diventa credibile solo quando commercializza prodotti validi e privi di bug rilevanti. Occorrono almeno due mesi per testare a fondo un gioco di una certa complessità. I capitali investiti per lo sviluppo di videogiochi sono ormai spaventosamente alti e nessuno può permettersi oggi di lanciare un prodotto non ancora limato."

Diarmid Clarke, Virgin. **"I playtester sono videogiocatori esperti, esigenti quanto i consumatori effettivi. Se un gioco fa schifo, lo dicono subito. Sono pagati per farlo."**

RICHARD EDDY DI CODEMASTERS RITIENE CHE SIA UTILE IL CONFRONTO CON IL PUBBLICO PRIMA ANCORA CHE IL GIOCO SIA TERMINATO.

"Abbiamo svolto una serie di indagini comparativi e siamo giunti alla conclusione che non esiste una correlazione tra il tipo di piattaforma e il tempo di programamzione. Determinante, invece, è la relazione che sussiste tra i tester, il produttore e gli sviluppatori del gioco. Il tempo medio di playtesting richiede almeno tre mesi. Per alcuni prodotti abbiamo condotto controlli della durata di 4.000 ore, per altri ci siamo limitati a testarli per 500 ore, ma in entrambi i casi abbiamo analizzato a fondo i titoli. Molto dipende dalle caratteristiche del prodotto, per cui è sempre difficile stabilire a priori quale tipo di playtesting sia più adeguato."

Parkinson ritiene che l'elemento del gioco più importante in questi casi sia lo stile: *"L'indicatore più utile, in questi casi, è il genere a cui appartiene il prodotto da testare. Se abbiamo a che fare con una simulazione sportiva, sappiamo già che dobbiamo confrontarci con un set fisso di regole che non possono essere trasgredite in alcun modo, pena la fine del realismo. Quando si ha a che fare con un simulatore di volo libero, le variabili da tenere in considerazioni sono innumerevoli e la possibilità di sbagliare altissime. A voler ben vedere, in questi prodotti, i bug sono fondamentalmente infiniti..."*

L'errore non è mai della macchina, ma del programmatore: *"Ci sono coders che scrivono linee di codice pulite come il bucato, altri invece sono confusionari e caotici. Si capisce subito dall'espressione perplessa che si disegna sui loro volti che non saranno in grado di sistemare il programma. Altri invece sanno, prima ancora di vedere il gioco in azione, cosa non funzionerà e perché."*

Codemasters ha superato la tradizionale frattura tra mittente e destinatario dell'interazione rivolgendosi direttamente al pubblico per migliorare la qualità dei prodotti ludici.

"Abbiamo spedito beta version a videogiocatori affezionati esterni a Codematsers sin dai tempi dei sedici bit - spiega Richard Eddy - *ma con PlayStation le cose sono diventate più difficili. Per ogni nuovo titolo PC o Megadrive, inviamo un centinaio di prototipi in giro per sapere cosa ne pensano i videgiocatori "autentici" e credo che siamo l'unica software house a farlo. Questo non significa che non abbiamo un dipartimento che si occupa di testare i prodotti, solo cerchiamo un riscontro diretto. I playtester sono videogiocatori fanatici, e se non avessero una conoscenza enciclopedica sui videogames, non lavorerebbero per noi. Sono dei professionisti dei videogiochi sia a livello pratico, sia teorico. Sono così bravi che è spesso frustrante giocare contro di loro. Mi piace conoscere anche l'opinione del cosiddetto videogiocatore della strada."*

SONY NON SI LIMITA A RESPINGERE I GIOCHI AFFETTI DA BUG, MA ANCHE TUTTI QUEI PRODOTTI CHE NON SI ADEGUANO AI PROTOCOLLI, IN PARTICOLARE A QUELLI CHE TRASGREDISCONO GLI STANDARD SULLA COSTRUZIONE DEI FILE.

Primo Caso Formula 1

DOPO LA PIOGGIA DI CRITICHE A F1, GLEN O'CONNELL RISPONDE AL FUOCO. ALQUANTO STIZZITO, IL RAGAZZO...

Glen O'Connel (Psygnosis) risponde alla pioggia di critiche su *F1*: *"Formula 1* ha già venduto oltre 600.000 copie in Europa, 200.000 nella sola Inghilterra. Questi risultati rappresentano un record assoluto e fanno di *F1* il titolo più venduto in Occidente. Di tutti i presunti problemi che la stampa ha messo in luce, ritengo che solo uno di questi possa essere riconosciuto come bug. Mi riferisco cioè al fatto che gareggiando su circuiti lunghi avendo selezionato l'opzione di stop ai box, alcune vetture si fermano di continuo mentre altre non si fermano mai. Questo problema non si verifica in ogni situazione e molti videogiocatori interpellati in merito non ritengono si tratti di un bug particolarmente grave. Nessuno ha smesso di giocare a *F1* dopo averlo rilevato. Altri hanno sollevato critiche ai contenuti del gioco stesso, dimostrando di non averne compreso la filosofia. *Formula 1* è - e resta - un gioco di corsa arcade che include una serie di elementi proprie delle simulazioni come la fedeltà riproduttiva degli scenari e il design delle vetture. Non è direttamente confrontabile con titoli come *F1 GP* di Microprose, esponente di spicco della categoria dei simulatori "puri". Sono giochi tecnicamente complessi che non si rivolgono alla medesima utenza che ha apprezzato *Formula 1*. Progettando il nostro gioco abbiamo deliberatamente eliminato tutta una serie di elementi simulativi che non solo avrebbero ridotto il grado di coinvolgimento e di divertimento, ma avrebbero fatto di *Formula 1* un gioco indirizzato a un segmento di mercato assai ridotto. Per quanto riguarda il playtesting, abbiamo speso ben cinque mesi a verificare il prodotto prima di commercializzarlo. Il playtesting, cominciato ad aprile, ha coinvolto da un minimo di dieci a un massimo di quindici persone, sette giorni alla settimana, spesso per 24 ore di fila. Come ho già spiegato, la definizione di bug è spesso soggettiva: molti definiscono bug quello che un'altra persona ritiene parte integrante del gioco. Qualcuno può dire che il metodo di controllo del primo *WipEout* era affetto da bug, oppure che le piste di *Destruction Derby* erano troppo strette (e quindi "affette da bug"), ma altri videogiocatori amavano questi titoli proprio per quello. In ogni caso, non credo che nessuna software house possa permettersi di introdurre sul mercato un gioco largamente difettoso."

CENTRO SPECIALIZZATO VIDEOGAMES, MODELLISMO E GIAPPONESERIE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL
0541/786496
FAX 0541/786621
06/56339373
FAX 06/56341133

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621
00121 OSTIA LIDO - ROMA - Via delle Canarie, 19 - Tel. 06/56339373 - Fax 06/56341133

CONSOLE

Nintendo 64 220V + RGB	**L. 499000**
Sony Playstation Jap	**L. 479000**
Sony Playstation Euro	**L. 449000**
Sega Saturn Jap + Game	**L. 499000**
Sega Nomad	**L. 389000**
Super Famicom	**L. 270000**
S. Nes Scart U.S.A.	**L. 250000**
Mega Drive II Jap	**L. 199000**
Game Gear Color + 2 Game	**L. 240000**
Game Boy Color + Game	**L. 119000**
Game Boy Pocket + Game	**L. 139000**

ACCESSORI PSX

Joipad	L. 50000
Scart	L. 40000
Memori Card	L. 50000
Multitape	L. 99000
Volante+Pedaliera	L. 129000
Joistick Fighter Stick V	L. 85000
Negecon Pad	L. 159000
Thunder Pad	L. 85000
Extention Cable	L. 20000
Link Cable	L. 25000

ACCESSORI SAT

Joipad	L. 50000
Scart	L. 20000
JoisticK	L. 85000
Analog Control	L. 195000
St Key Adaptor	L. 50000
Action Replay	L. 139000
Gun	L. 80000
Volante	L. 109000
Memory Card	L. 75000
Joipad Infra-Red	L. 50000
Converter NTSC-Pal	L. 70000
Virtua Stick Pro	L. 390000

MEGA DRIVE

Bugs Bunny	L. 90000
Dragon Ball Z	L. 70000
FIFA Soccer '97	L. 70000
Lion King 2	L. 70000
I.S. Star Soccer De Luxe	L. 119000
Micro Machine Military	L. 129000
Mortal Kombat Ultimate	L. 65000
Pinocchio	L. 119000
Sailor Moon	L. 75000
Sonic 3D Blast	L. 119000
Story of Thor	L. 129000
Strett Racer	L. 79000
Toy Story	L. 104000
Time Killers	L. 95000
Virtual Fighters 2	L. 119000

PSX JAP

Alone in the Dark II	L. 129000
Aubird Force	L. 139000
Bastard	L. 129000
Bushido Blade	L. 139000
Cyber Speed	L. 129000
Dragon Ball Z 2	L. 139000
Extreme Power	L 109000
Fatal Fury Real Bout	L. 139000
Formula 1 Jap	L. 139000
Hokuto no Ken	L. 119000
Krazy Ivan	L. 139000
Lupin III	L. 129000
Overblood	L. 139000
Rage Racer	L. 139000
Ranma 1/2	L. 139000
Shadow Struggle	L. 139000
Street Fighter Zero 2	L. 139000
Soul Edge	L. 139000
Toshinden 3	L. 139000
Wild Arms	L. 139000
Winning Eleven 97	L. 135000

Vasto assortimento di giochi europei per Playstation e Saturn

TELEFONATECI!!

SATURN JAP

Daytona Circuit Edition	L. 119000
Fist	L. 119000
Fighters Megamix	L. 109000
Fatal Fury Real Bout	L. 139000
King of Fighters 96	L. 159000
Need for Speed	L. 119000
Nights	L. 109000
Over Drivin	L. 119000
Super Sailor	L. 109000
Sexy Parodius	L. 89000
Sonic 3D Blast	L. 99000
Street Fighter Zero 2	L. 129000
Street Racer	L. 99000
Space Hulk	L. 109000
Samurai Showdow III	L. 109000
Ultraman	L. 159000
Virtual On	L. 109000
Virtua Cop 2	L. 109000

OFFERTISSIME A L. 60.000

Gotha II - Robo Pit - Street Fighter zero
Thunder Force 1 - Death Crimson
Iron Man - NFL Quarteback 97
Thunder Hawk II

NEWS PSX	NEWS SATURN
Final Fantasy VII	**Grid Runner**
Time Crisis + Gun	**Tetris S**
Bio hazard 2	**Drift King 97**
Strett Fighter III	**Virtua Fighter 3**

NINTENDO 64

Cruising USA	L. 139000
Gretzky 64	L. 209000
Mario Kart 64 + Pad	L. 239000
Saint Andrews (Golf)	L. 189000
Star Wars	L. 230000
Super Mario	L. 165000
Wave Racer	L. 165000
J. League	L. 199000

NEWS NINTENDO 64

Blast Coops - Body Harvest
Golden Eye 007 - Tetris
Top Gear Rally - Blastdozer
Wild Choppers

GADGET DI DRAGON BALL
STREET FIGHTERS - LUPIN - RANMA 1/2
SAILOR MOON - GUNDAM - GOLDRAKE
E DI TUTTI GLI ALTRI EROI GIAPPONESI.
MODELLINI IN RESINA, VINILE E PLASTICA.
CD MUSICALI, VIDEO CASSETTE ORIGINALI

VISITATECI

SUPERNES SUPERFAMICOM

Art of Fighting 2	L. 80000
Batman Forever	L. 129000
College Slam	L. 119000
Doom	L. 129000
Donkey Kong Country 3	L. 119000
Donald Mavi Mallard	L. 169000
Dragon Ball Z III	L. 90000
Dragon Ball Z V Iper Dimension	L. 149000
Yoshi's Island	L. 149000
Fifa '97	L. 169000
Front Mission II	L. 139000
International SS Soccer de Luxe	L. 149000
Mortal Kombat Ultimate	L. 90000
Olimpic Summer Games	L. 129000
Ranma 1/2 4	L. 90000
Street Fighter Alpha 2	L. 149000
Super Mario RPG (U.S.A.)	L. 129000
Tetris Attack	L. 95000
Toy Story	L. 159000

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

"Il Re" e "Vinny Biscotti" hanno entrambi lavorato come programmatori. Stando alle loro rivelazioni, tutti i giochi hanno bugs. E la lira si impenna.

Parlano i Pentiti

Abbiamo incontrato "Il Re" e "Vinny Biscotti". Ci hanno detto tutto. Ma proprio tutto. Prima, però, abbiamo dovuto garantire loro l'anonimato. Perché? Semplice, a molti non piaceranno le loro rivelazioni...

Bug e big hanno due cose in comune: non passano inosservati. Ma provate solo ad accennare al pierre di una software house un difetto nell'ultimo titolo che hanno pubblicato... Potete stare certi che non riceverete materiale per previews per i prossimi due mesi. Se siete fortunati. Nessuna etichetta ammetterà mai che il loro gioco ha qualche bug. Ci mancherebbe, *"Sono i recensori che non capiscono un c***o di videogiochi"*. Abbiamo presto concluso che se volevamo parlare di quest'argomento, le cosiddette "fonti ufficiali" non ci sarebbero state di nessun aiuto. Ci siamo quindi rivolti a due "pentiti" del divertimento elettronico, due programmatori che hanno accumulato 25 anni di esperienza combinata sul campo. Sebbene abbiano smesso di dedicarsi alla programmazione, diversi titoli per Sony PlayStation sono stati scritti da colleghi di questo duo, da amici e persino da parenti. I nostri intervistati sono stati felici di rivelarci anche i più drammatici retroscena, a patto però di non rivelare le loro identità e di non pubblicare immagini esplicite. Questo perché i due temono ritorsioni. Per spingerli a parlare gli abbiamo procurato una cassa di birra e un paio di chili di riviste pornografiche. Dopo qualche imbarazzo iniziale, hanno finalmente aperto i rubinetti. Questo è quanto...

> "Traduco: dire che l'**industria** del divertimento elettronico è **maturata** significa che oggi si fanno più **soldi**. Tutto **qui**."
>
> Biscotti

Qual è la percentuale di titoli commercializzati con bug?
Biscotti: "Il cento per cento"
Re: "Sono perfettamente d'accordo. Ogni singolo gioco è affetto da qualche forma di bug."

Perché non è possibile rimuoverli prima della loro introduzione sul mercato?
Re: "Il fatto è che la complessità del software dell'ultima generazione di fatto lo esclude. Prendiamo *Ridge Racer*: non è possibile, in fase di prova, collocare l'auto in ogni singolo spazio virtuale di ogni singolo scenario in ogni singola visuale, perché il gioco è troppo vasto in ogni comparto. Ci vorrebbero decenni per vagliare in modo approfondito il prodotto. Ora, sono certo che *Ridge Racer* è stato testato a lungo, magari da 30, 40 tizi giorno e notte, ma ripeto, è impossibile accertarsi di ogni singolo dettaglio. Nessuno sa con certezza se un certo movimento non provochi pop up, bad clipping e palle varie... Bug, insomma..."
Biscotti: "E' sempre possibile scrivere un programma in grado di rintracciare ogni bug presente all'interno del gioco. Sfortunatamente, se il gioco ne contiene in una certa quantità - per la cronaca, è sempre così - allora sei fottuto. Quindi è sempre meglio fare finta di correggere i più gravi, no?"
Re: "Uno di questi "programmi controllori" doveva verificare il corretto funzionamento del sistema operativo di uno Space Shuttle durante una missione. Gli astronauti si stavano preparando per una passeggiata nello spazio, ma il computer non voleva aprire le porte. Già, perché il "controllore" aveva riscontrato che se la temperatura scendeva al di sotto di una certa temperatura, le porte non si dovevano aprire. Il problema è che il programma era stato tarato con le temperature terrestri e nello spazio, non so se ci siete mai stati, fa un freddo cane. Quello che intendo dire è che certe soluzioni finiscono per complicare le cose anziché risolverle. Il problema è insuperabile..."
Biscotti: "Una volta ho letto che le prime navicelle che la NASA ha spedito su Marte erano controllate da due computer di 16K di memoria che lavoravano in parallelo. I computer davano risultati fortemente discordanti sulle condizioni del pianeta. Quando finalmente sono arrivati i dati sulla Terra - ci sono voluti due anni per riceverli - gli esperti si sono ritrovati con informazioni in alcuni casi opposte. Per verificare quali fossero quelle più corrette, hanno chiesto ai due computer di calcolare 2+2. Uno ha risposto 4, l'altro 3. Le informazioni raccolte dal secondo sono state scartate..."

Ritenete che i giochi per PlayStation contengano meno bug rispetto a quelli per PC?
Re: "Sì, è chiaro. I titoli PC contengono una miriade di bug e questo perché i programmatori finiscono di lavorare venerdì, duplicano i dischi nel weekend e distribuiscono il gioco al lunedì."
Biscotti: "E' divertente e spaventoso allo stesso tempo. So per certo che due titoli distribuiti lo scorso venerdì da una delle case più importanti del Regno Unito ad una verifica svolta il lunedì mattina contenevano circa 498 bugs. Come siano riusciti a correggerli in un paio di giorni resta un mistero... Non escludo che siano stati in grado di farlo, ma quando un titolo viene commercializzato nel periodo natalizio venderebbe uno sfacelo anche se si impallasse dopo il secondo caricamento, quindi perché sbattersi più di tanto?"
Re: "Già. Mancare l'appuntamento a Natale significa perdere un sacco di soldi. Per altro, appena terminato di lavorare a un progetto, il programmatore si dedica subito agli altri sei che aveva momentaneamente sospeso, quindi la voglia di soffermarsi a correggere eventuali difetti del vecchio prodotto è meno di zero. Dopo un veloce playtesting al termine della programmazione, chi si è visto, si è visto. I contratti includono una serie di clausole, a questo pro-

posito, che teoricamente impongono al programmatore di correggere il prodotto, ma nessuno le ha mai prese seriamente fino a oggi. Il playtesting finale da parte del programmatore viene sempre pagato in aggiunta, come se si trattasse di un bonus..."

Biscotti: "In genere le case assumono gente esterna che svolge il lavoro di playtesting perché così li possono sfruttare, ma finiscono sempre per fare un casino inenarrabile e quindi finiscono per richiamare il programmatore originale..."

Re: "Non è per niente facile analizzare il codice di qualcun altro alla ricerca di un bug. Io l'ho fatto e ti assicuro che è un casino pazzesco. Ogni tanto qualcuno ci prova, ma è una cosa impossibile."

Come si può fare per evitare di comprare software difettoso?

Re: "Basta attenersi a una serie di semplici regole. Primo: i giochi commercializzati nel periodo natalizio presentano un numero di bug decisamente superiore al normale. Le vendite natalizie rappresentano l'80% del fatturato annuo di molte case il che spiega perché molte tralasciano di testare i prodotti e li lanciano sul mercato sperando che nessuno si accorga che il loro gioco fa cacare. In genere, funziona."

Biscotti: "Il playtesting non viene saltato a piè pari, ma solo ignorato. L'effetto è lo stesso, ma almeno si salvano le apparenze: il playtester ravvisa un bug e lo comunica al suo superiore. Il suo superiore lo guarda negli occhi e gli dice: "*Non mi sembra un bug, perché se fosse un bug non riusciremmo a sistemare il gioco in tempo per Natale. Ora torna di là e prova ancora il gioco, scoprirai che ho ragione*". Funziona così, di fatto."

Re: "Beh, non sempre. Ormai esiste un mercato anche post-natalizio, quindi alcune case accettano ritardi di qualche settimana dovuti alla correzione all'ultimo minuto di bug e difetti più o meno gravi. Un gioco che esce a febbraio avrà sicuramente la metà dei bug che avrebbe avuto a Natale. Questo non lo dico per sentito dire, ma per esperienza diretta. Una volta ho siglato un contratto il primo di ottobre per un gioco che sarebbe dovuto uscire all'inizio di dicembre. Posso rivelare ora che non ho provato che la metà dei livelli programmati. Sarà stato probabilmente strapieno di bug."

I giochi di oggi contengono più o meno bug rispetto a quelli del passato? Ritenete che l'industria del divertimento elettronico sia maturata, in questo senso?

Biscotti: "Traduco: dire che l'industria del divertimento elettronico è maturata significa dire che oggi si fanno più soldi. Tutto qui. Per rispondere alla tua domanda, sì, i giochi hanno meno bug perché così le software house vogliono arricchirsi di più e un titolo difettoso può pagare a breve, ma a lungo termine finisce per rovinargli la reputazione."

Re: "Nella fase pioneristica era scontato che i programmatori svolgessero il playtesting sui loro prodotti come uno scolaro diligente fa i compiti al pomeriggio. Ora le case hanno assunto decine di playtester che si sbattono tutto il giorno per diventare *Quality Assurance* o cose simili. Oggi la programamzione è stata industrializzata."

Biscotti: "Insieme ai kit di sviluppo, Sony fornisce tutte le routines che possono servire a un programmatore. Se non ti soddisfano, puoi sempre tentare di riscriverle, ma in questo caso i rischi che il prodotto finale avrà più bugs saranno maggiori, perché non hai scelto la via facile e omologata. D'altra parte, usare routines standardizzate significa creare giochi standardizzati."

Quali sono, secondo voi, i top five dei bug?

Biscotti: "Se dovessi stilare la classifica dei bug, direi che ***Frontier: Elite 2*** si piazzerebbe con facilità al primo posto. Il bello è che il gioco, sviluppato cinque anni, era davvero ingiocabile in alcuni punti. Gametek ha avuto la faccia tosta di commercializzarlo lo stesso, forse pensando che i giocatori ne avrebbero corretto il codice traballante. Gametek deve inoltre aver pensato che a nessuno interessasse il sonoro, visto che il gioco era incompatibile con SoundBlaster. E' un po' come se un gioco per PlayStation non fosse compatibile con il pad Sony..."

Re: "Beh, non credo che si possa accusarli di eccessiva fretta considerando che ***Frontier*** ha richiesto così tanti anni... Secondo me lo hanno pubblicato per disperazione. Che dire del mitico ***OutRun*** di Probe? Il gioco dell'anno. Probe aveva il compito di convertire per home computer il coin-op più popolare degli anni '80. Quando ho visto i risultati ho creduto che lo avessero confezionato in una settimana o poco più. Credo che si tratti di uno dei peggiori giochi della storia. Ai tempi le testate videoludiche erano inattendibili, recensivano i giochi con sei mesi di anticipo basandosi sul coin-op o su beta complete al 10%. Cose che sicuramente non succedono oggigiorno."

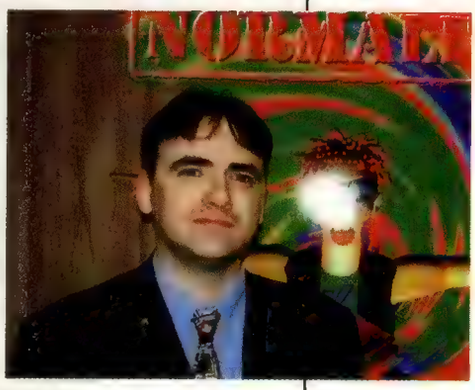
Biscotti: "Ricordo che un mio amico giornalista aveva scritto una recensione di ***OutRun*** basandosi sul poster del gioco. Non aveva mai visto la versione da casa e, a giudicare dal pezzo, probabilmente neanche il coin-op!"

Re: "Il fatto è che il gioco venne commercializzato verso Natale e le riviste si fecero ammaliare dalle c***ate dei pierre. Diedero per scontato che il gioco sarebbe stato stupendo. Infatti, la versione per C64 che avevo comprato andava in crash ogni due secondi..."

Biscotti: "E vogliamo parlare dell'aggiornamento dello schermo? Sembrava di guardare delle Polaroid in lenta successione scattate da un ubriaco."

Re: "Era più avvincente far scorrere a mo' di cartone animato qualche poster del gioco. In ***OutRun*** c'erano più bug che linee di codice. Passavate sulla cunetta sbagliata e i comandi si invertivano come per magia.

Secondo Caso
Actua Soccer



LA GREMLIN È STATA AL CENTRO DI UNA SERIE DI ACCUSE QUANDO IL PUBBLICO HA SCOPERTO UN BEL BUG IN ACTUA SOCCER. STEVE MCKEVITT, PR DELLA CASA BRITANNICA, FA LUCE SULL'INCIDENTE...

Steve McKevitt (Gremlin) risponde alle accuse: "Nel 1996 abbiamo lanciato 8 o 9 giochi e gli unici problemi che abbiamo avuto sono stati con *Actua Soccer* su PlayStation. C'era questo piccolo bug dove, se usavi una particolare inquadratura ed effettuavi una sostituzione durante un calcio d'angolo o una rimessa laterale, la visuale impazziva. Per evitarlo era sufficiente non cambiare giocatori nei casi sopracitati. Una volta scoperto il bug, abbiamo corretto il gioco, ma non potevamo sostituire le copie di chi aveva già comprato il CD. Se fosse stato un bug più grosso l'avremmo certamente fatto, ma così... Il problema è dovuto al fatto che i giochi stanno diventando sempre più complessi: abbiamo fatto 1.000 di playtesting su *Actua Soccer* e 500 le ha fatte Sony. Nella prima settimana abbiamo venduto 14.000 copie: se ogni persona avesse giocato ad *Actua* per sole due ore, avremmo comunque avuto un totale di 28.000 ore di gioco! In nessun modo avremmo potuto testare il gioco per così tanto tempo. E in tutto abbiamo avuto solo una decina di lamentele... Nessuno vuole lanciare sul mercato titoli buggati. Noi diamo per scontato che una persona passi dalle 40 alle 100 ore su un videogioco: se riusciamo quindi a garantire 500 ore di playtesting senza bug... beh, per noi è ok. Certo, potremmo testarlo all'infinito, ma sfortunatamente prima o poi il gioco andrebbe lanciato..."

Sono dappertutto. E non potete farci niente. I bug sono sempre esistiti. Prima ancora degli esseri umani. Forse gli esseri umani sono un bug genetico. Magari un bug degli Ufo. Cribbio, sto male solo a pensarci. Passami un'altra birra, Biscotti...

Premevate il pulsante di accelerazione e la macchina si fermava. Un mito."
Biscotti: "Mi ricordo che la stessa casa (US Gold, Ndt) aveva commercializzato *Anco Soccer*, un vecchio titolo di calcio, ribattezzandolo *World Cup Carnival* e arrivando a commercializzarlo al prezzo di quindici sterline quando la maggior parte dei giochi costavano dieci o undici al massimo. Nella confezione c'era un poster, una spilletta e lo stesso gioco di due anni prima, con un titolo diverso. In questo caso il bug non riguardava la programmazione, ma il marketing. Un laureato a Oxford direbbe che è stata una colossale presa per il culo."
Re: "Ma le cose più divertenti risalgono ai tempi di riviste come PaperSoft che pubblicavano listati e programmi. Mi ricordo che una volta ho passato almeno due settimane, tutti i pomeriggi, a copiare il codice di un gioco manageriale di calcio. L'ho giocato per un'intera stagione e all'ultima giornata si è impallato: non riusciva a gestire tutto il campionato!"
Biscotti: "Un mio collega che aveva un brufolo gigante sul naso non la smetteva di autoesaltarsi per una simulazione di elicottero che aveva programmato. Dopo aver completato di scrivere il quarto livello, il computer gli comunica che non c'è più memoria disponibile. Allora che fa, il furbone? Invece di eliminare un livello e migliorare i precedenti, si limita a rendere la soluzione del terzo impossibile. Però, continuava a ripetere, il mio gioco ha ben quattro livelli..."
Re: "Senti questa. Un mio amico aveva scritto un clone di *Trailblazer* su commissione. Affermava di aver implementato un algoritmo che consentiva generare in modo casuale circa 27 milioni di livelli, ma in realtà si trattava sempre dello stesso livello a cui venivano modificate variabili marginali come colori, posizioni di elementi ricorrenti etc. Il problema è che il secondo livello del gioco era impossibile da completare. Sulla confezione del gioco c'era una scritta, enorme, che recitava *"27 milioni di livelli!"*, ma il bello è che nessuno è mai riuscito ad andare oltre il secondo, ehehehehehe... Lui ha fatto lo gnorri, ha intascato 20.000 sterline e non ha detto una parola in proposito."
Biscotti: "Questo spiega la differenza tra bug ed errori intenzionali. A quei tempi il playtesting era spesso tralasciato o si riduceva a completare un livello, selezionarne un altro a caso e buonanotte suonatori. I playtester abusano della possibilità di skippare livelli per finire prima il lavoro. Mi ricordo che nell'epoca d'oro delle avventure testuali di aver incontrato un titolo assurdo nel quale occorreva ordinare al computer *"trace cymbal"* (*"fai un'impronta del cembalo"*, Ndt) per uscire dalla prima locazione. Di fatto, la frase voleva significare *"fai un ricalco di un rilievo"* per ottenere una mappa la cui consultazione avrebbe permesso di uscire dalla stanza. La cosa divertente è che nella descrizione della locazione venivano citati una porta e un tamburo. Non era nemmeno selezionabile l'inventario, quindi il giocatore non sapeva neppure di avere della carta."

La definizione di bug appare labile e sfuggente. Cos'è, una buona volta, un bug? Ce ne sono in *Formula 1* oppure si tratta solo della nostra immaginazione?
Biscotti: "*Formula 1* ha un forte impatto grafico. Se i videogiocatori si aspettano che le vetture con il serbatoio mezzo vuoto vadano più veloce di quelle col serbatoio pieno e che le auto controllate dalla CPU si fermino ai box, di fatto non hanno capito niente. Si tratta di un arcade game, no? Se in *Lotus* la tua macchina doveva fermarsi ai box e le altre no, non avremmo parlato di bug, ma di inutile sofisticazione."
Re: "Le macchine controllate dal computer dovrebbero rallentare per compensare il fatto che non si fermano ai box. Almeno, delle valide routines di AI dovrebbero provvedere in questo senso. Così il fatto che le altre vetture non si fermano non dovrebbe alterare la giocabilità in alcun modo."
Biscotti: "Sì, ma posso capire che questo irriti tutti quei giocatori che si aspettavano un maggiore realismo. D'altronde, in altri titoli il pit stop c'è e funziona per tutte le vetture..."

Possiamo quindi concludere che tutti i giochi hanno bug? Codemasters ha ammesso che l'unico titolo difettoso che abbiano mai commercializzato è *Brian Lara Cricket* per Megadrive.
Re: "Assolutamente ridicolo. Primo, il bug in *Brian Lara* provocava l'alterazione dei nomi dei players quando il giocatore resettava prima che il gioco fosse cominciato. Domanda: chi resetta il gioco prima di aver cominciato a giocare? Solo un completo idiota. Secondo, il problema era causato dall'uso alquanto discutibile della memoria video di Megadrive. Terzo e più importante, ho giocato a *Micro Machines* per Megadrive e posso assicurare che è pieno di bug."
Biscotti: "Già, finivo sempre per cadere da terra. Questo è un bug. Davvero, si finiva sempre per cadere da posti nei quali era impossibile cadere. Direi che i sequel di *Micro Machines* hanno introdotto più bug che innovazioni."
Re: "L'unico motivo per cui hanno fatto un'affermazione del genere è perché *Brian Lara Cricket* è uno dei pochi titoli sviluppati da un team esterno a Codemasters e non dai loro programmatori interni che non si sognerebbero mai di fare incazzare in un periodo come Natale..."

I bug sono più frequenti nei giochi o nelle applicazioni "serie"?
Biscotti: "Nei giochi. Le applicazioni serie, a parte qualche eccezione, vendono meno dei giochi."
Re: "Inoltre un bug in un gioco può essere fastidioso, ma la cosa finisce lì. Un bug in un'applicazione seria può portare la compagnia alla bancarotta."
Biscotti: "Un bug può uccidere una persona. Un mio amico lavorava per una software house che scriveva applicazioni per il dipartimento radiografico di un ospedale. Dal momento che il programma non era stato testato a sufficienza, i problemi erano all'ordine del giorno. Una volta un tizio si era presentato per una radiografia al piede che temeva essersi fratturato dopo una caduta. In base ai risultati del computer, il medico gli aveva radiografato il torace. Il tizio aveva chiesto se il medico intendeva radiografare anche l'altra gamba, ma il medico gli rispose che doveva rifare la fila perché i pazienti potevano fare una radiografia alla volta. Scendendo dal lettino aveva appoggiato male il piede sofferente e quando aveva terminato la coda e toccava di nuovo a lui, si era definitamente rotto la caviglia. Il programma era ancora in uso cinque anni dopo."
Re: "Un amico di mio zio era nella polizia e aveva chiesto a suo nipote di scrivergli un programma per visualizzare una serie di informazioni sotto forma di grafici. Le curve mostravano che la maggior parte degli arresti avvenivano di venerdì e di sabato sera, com'era prevedibile, ma il picco più alto era, sorprendentemente, di mercoledì. La cosa ancora più assurda è che il mercoledì la stazione di polizia era chiusa: si trattava di un piccolo paese di provincia. La spiegazione dell'anomalia era che il nipote aveva introdotto la cifra cento al posto di uno nel programma."
Biscotti: "Sempre il tizio che aveva scritto il programma di lettura delle radiografie aveva anche stampato delle etichette da incollare alle confezioni dei medicinali. Una volta, per errore, aveva scritto nella posologia di un medicinale di ingerirlo *"dopo i pasti"* anziché *"una volta al giorno"*, così un paziente che avrebbe dovuto prendere tre pastiglie al giorno finiva per ingollarne nove."
Re: "Magari di più. Dipende dal numero dei pasti, eh eh eh..."
Biscotti: "Già, è legittimo pensare che un bug abbia ucciso qualcuno, qualche volta..."

Morale della favola...

Se i bug di *Formula 1* vi sembrano gravi, pensate che poteva andarvi peggio. In fondo, siete ancora vivi. Ma questo non significa abbassare la guardia. Signornò, la battaglia contro i bug continua. Ora e sempre.

SPEDIZIONE GRATUITA
Per ogni acquisto PSX

SONY PSX PAL
CAVO SCART
JOY PAD ORIGINALE
CAVO LINK
MEMORY CARD
MULTY TAP
CRASH BANDICOOT
DIE HARD TRILOGY
TEKKEN 2
RESIDENT EVIL
FINAL DOOM
ANDRETTI RACING
STREET F.ALPHA 2
KING OF F. 95

PROJECT OVERKILL
BUBBLE BOBBLE
BUST A MOVE 2
FORMULA 1
INDEPENDENCE DAY
RIDGE RACER REV.
ADIDAS P.SOCCER
NEED FOR SPEED
INT TRACK E FIELD
ALIEN TRILOGY
WIPEOUT 2097

D. DERBY 2
TOTAL NBA
RAYMAN
M.K. TRILOGY
TOMB RAIDER
MOTOR T.GP2
SUPER S. RACER
FADE TO BLACK
SOVIET STRIKE
SOUL EDGE
FINAL FANTASY VII

WINNING ELEVEN 2
TENKA
FIFA 97
COMMAND AND CONQUER
MOTOCROSS
ON SIDE
SCORCHER
SPOT G. TO HOLLIWOOD
DISRUPTOR
BLAST CHAMBER
STAR GLADIATOR

BROKEN SWORD
PANDEMONIUM
TWISTED METAL 2
NBA EXTREME
EXTREME GAMES 2
SAMURAI SHOWDOWN
DARKSTALKER
RAGE RACER
PENNY RACER
SENNA KART DUEL
NASCAR RACING
WARHAMMER

GAMES MANIA

VENDITA DIRETTA
E PER CORRISPONDENZA

06/9111705

CHIAMA PER ORDINI E INFORMAZIONI
GAMES MANIA - VIA CATULLO 32/A
00040 POMEZIA (RM)

NINTENDO 64

NINTENDO 64
WAVE RACER
W. G. 3D HOCKEY
KILLER INSTICT GOLD
STAR WARS
MARIO KART 64
J LEAGUE FOOTBALL
SCART
PILOTSWING
MARIO 64
M.K. TRILOGY
TUROK
CRUIS'N USA
W. PROJECT
GOLF
JOYPAD

LOGO E MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Kid Klown in Crazy Chase 2

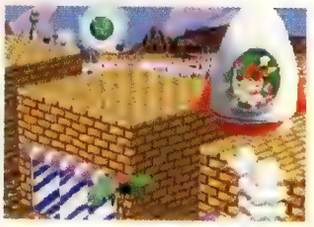
Con l'uscita di *Crash Bandicoot*, il genere dei platform in grafica poligonale sembrava aver trovato il suo massimo punto di espressione, lasciando ben poco spazio a eventuali produzioni concorrenti e reclamanti una legittima fetta di mercato. A dire il vero il filone dei giochi di piattaforme non è mai stato molto prolifico e, fino a questo momento, gli unici titoli degni di nota comparsi su PlayStation rimangono *Jumping Flash* e *Hermie the Hopperhead* (realizzato però in grafica 2D), oltre allo stesso *Crash*, ormai divenuto paradigma di questo genere. Così, dopo un periodo a dir poco stagnante e privo di sostanziali novità, ecco apparire all'orizzonte un nuovo titolo dedicato a questo genere e sviluppato dalla giapponese Kemco. Parlando del gioco, bisogna dire che questa versione PS-X non è altro che il rifacimento in chiave moderna di *Kid Klown in Crazy Chase*, un simpatico e allegro gioco di piattaforme apparso su Super Nes alcuni anni or sono e meritevole di un discreto successo di vendite. Il concept e la struttura stessa del titolo erano molto semplici e, in pratica, il succo di *Kid Klown* poteva essere riassunto in una frenetica corsa contro il tempo e gli ostacoli, nel tentativo di raggiungere la fine di ogni livello e affrontare così i successivi. Questa filosofia, seppur abbastanza semplicistica, è rimasta intatta anche in questo sequel a 32-bit e se da un lato la cosa potrebbe anche far piacere, dall'altro ci si rende conto che per certi versi questo stile appare fin troppo banale e ripetitivo alla luce della concorrenza attuale. *Kid Klown in Crazy Chase 2* è insomma il classico platform game vecchia scuola, rimodernato grazie al rinnovato aspetto grafico e niente più.

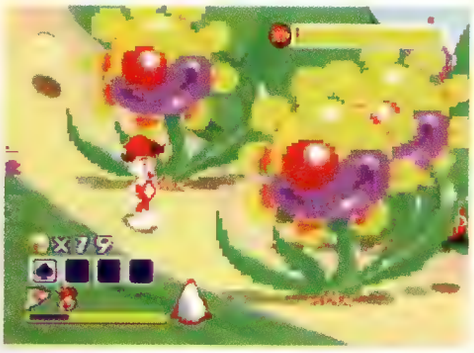
KID KLOWN E IL SUO NEMICO DI SEMPRE DIRTY JOE SONO PRONTI PER DARSELE DI SANTA RAGIONE... E VINCA IL MIGLIORE!

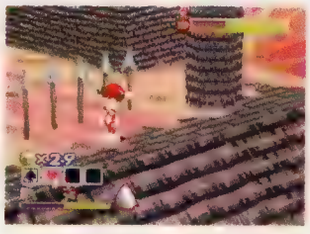
Titolo : KID KLOWN 2
Casa : KEMCO
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : PLATFORM

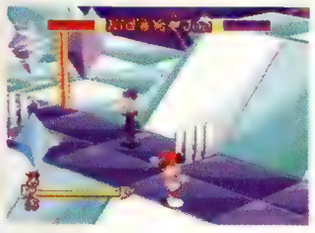
Sei in Buone!

Nei panni di Kid Klown dovremo cercare di superare l'immancabile sfilza di livelli e bonus stages, cercando di raggiungere la bellona di turno, rapita dal malvagio clown Dirty Joe, eterno rivale del nostro eroe. La visuale è ancora una volta isometrica e non selezionabile, mentre in alcuni casi l'inquadratura del personaggio cambia automaticamente a seconda delle necessità. Il percorso è naturalmente costellato da ostacoli, trabocchetti e ordigni di vario genere, che il malvagio Dirty Joe si appresta a preparare livello dopo livello. A complicare le cose ecco poi la presenza di un certo limite di tempo e di una limitata quantità di energia vitale, che in ogni caso può essere parzialmente reintegrata grazie agli appositi contenitori HP. Per superare un singolo livello è necessario recuperare almeno quattro elementi (cuori, quadri, fiori e picche), racchiusi dentro alcuni palloncini rossi che incontreremo lungo il nostro cammino (la raccolta delle monetine è invece facoltativa, ma rimane l'unica via per raggiungere i bonus stages): grazie a questi infatti verrà rilasciata una chiave che alla fine di ogni stages ci consentirà di raggiungere il successivo a bordo di un missile. In caso contrario è necessario ripetere il livello dall'inizio e se nei primi stage questa ope-









SE QUALCUNO RUBA UN FIORE PER TE... CASPITA, CHISSÉ CHE FERTILIZZANTE USANO...

razione risulta ancora sopportabile, inoltrandosi nel gioco e con l'aumentare della difficoltà la cosa può diventare fastidiosa e frustrante. La faccenda diventa ancor più comprensibile se si pensa che *Kid Klown 2* mette a disposizione una sola vita e, neanche a farlo apposta, nessun'opzione di password o salvataggio che permetta al giocatore di continuare la propria partita: certo, i crediti sono infiniti, ma in pratica l'unica possibilità è quella di finire il titolo in un'unica sessione di gioco e capirete che una cosa simile appaia del tutto inacettabile.

PAGLIACCIO!

La giocabilità di *Kid Klown*, del resto, non rappresenta certo lo stato dell'arte: forse a causa della visuale angolata, le collisioni approssimative con i nemici diventano difficili da evitare, scoraggiando il giocatore nel proseguo del gioco. Nonostante tutto questo, non mi sento di etichettare *Kid Klown 2* come un brutto titolo e in certi frangenti il gioco risulta divertente e ben realizzato: la grafica ad esempio, buon connubio tra poligoni e sprite, non possiede le finezze di *Crash*, ma allo stesso tempo non è niente male, con un design discretamente complesso e una serie di esilaranti animazioni riguardanti il nostro personaggio. Le musiche sono orecchiabili, ma anche in questo frangente si può notare che gli sforzi fatti da Kemco non sono certo eccessivi, raggiungendo livelli accettabili ma altrettanto lontani dal mio standard ideale. Tempo fa avrei valutato diversamente un titolo simile, ma adesso, contando le alternative disponibili, non mi pare proprio il caso di esagerare : *KK2*, obiettivamente parlando, è un prodotto abbastanza superficiale che nel contesto videoludico attuale non trova nemmeno ragione di esistere e, francamente, mi chiedo chi ne senta davvero il bisogno.

MAX

SI RINGRAZIA
VIRTUDO
PER IL CD.

COMMENTO **Per tutti i fans dei giochi di piattaforme la scelta disponibile attualmente non è molto vasta, ma bisogna ammettere che i pochi titoli in circolazione sono, qualitativamente parlando, molto superiori a quest'ultimo arrivo di casa Kemco. *Kid Klown in Crazy Chase 2* potrebbe anche divertire qualche fanatico di questo genere ma, riflettendo un attimo, è sufficiente guardarsi in giro per trovare senza tanta fatica titoli migliori di questo. Oltre a presentare un concept dalla banalità disarmante, l'azione diventa presto ripetitiva e in breve (di solito circa una ventina di minuti) ecco arrivare colpi di sonno dovuti all'eccessiva monotonia. Oltre a recuperare monetine, saltare ed evitare ostacoli e trabocchetti, *Kid Klown* offre ben poco e come se ciò non bastasse il livello di difficoltà (non settabile, dato che l'unica opzione disponibile è la configurazione del pad) abbastanza altino non invoglia molto a finire il titolo. L'assenza di una qualsiasi opzione e in particolare, di quella per i salvataggi, è poi il massimo del minimo. Raga, proprio non ci siamo...**

PRO...

- *Grafica carina e animazioni divertenti*
- *Buona dose di humour*

CONTRO...

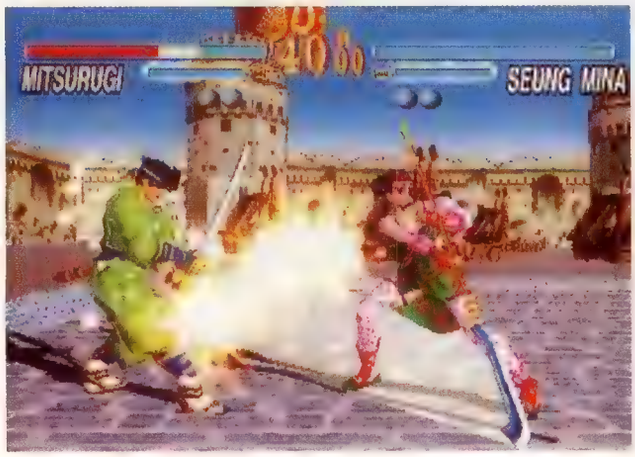
- *Schema di gioco inconsistente*
- *Manca l'opzione di salvataggio*

LA PAGELLA...

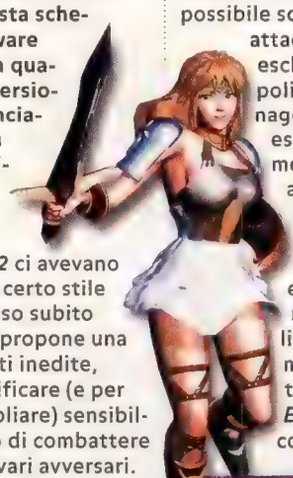
Grafica	**78**
Sonoro	**74**
Giocabilità	**69**
Longevità	**65**
Originalità	**66**

68

Soul Edge



Finalmente, dopo la conversione dei due episodi della serie *Tekken*, ecco un altro picchiaduro poligonale targato Namco approdare sulle nostre PS-X. Il gioco, chiamato per l'appunto *Soul Edge* (*Soul Blade* nella versione europea), è un prodotto realizzato su System 11 e, date le somiglianze di questa scheda con l'hardware PlayStation, la qualità della conversione si preannunciava ottima e, in pratica, identica alla controparte da sala.

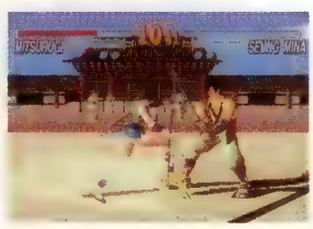


Se *Tekken 1* e *2* ci avevano abituati ad un certo stile di gioco, preciso subito che *Soul Edge* propone una serie di varianti inedite, capaci di modificare (e per certi versi ampliare) sensibilmente il modo di combattere e affrontare i vari avversari. Una di queste, senz'altro la più evidente, è il fatto di combattere su un piano di gioco delimitato, o in altre parole, su un ring: questo può adesso ruotare intorno a un asse immaginario posto al centro dello schermo e tale caratteristica può essere utilizzata per schivare attacchi nemici o confondere i nostri avversari in fase di difesa. *Tohshinden* è stato il primo a inaugurare questa scelta, ma in *Soul Edge* questa tecnica è stata sviluppata diversamente, migliorandola rispetto a quella del classico Takara. Anche in *Tekken* era in parte possibile schivare di alcuni attacchi, ma se si esclude la grafica poligonale dei personaggi il gioco può essere tranquillamente considerato alla stregua di un picchiaduro 2D: non che questo sia un male ma, in effetti, chi preferisce una maggior libertà di movimento potrebbe trovare in *Soul Edge* un gioco più completo sotto questo punto di vista.

L'UTILIZZO DEI COLORI DA PARTE DEI GRAFICI NAMCO È DAVVERO SENZA EGUALI...

Anima e Ccore

Un'altra novità molto interessante riguarda l'uso di armi da parte dei combattenti, che possono ora sfidarsi in temibili duelli all'arma bianca: in ogni caso *Soul Edge* non è un gioco sanguinario e, anche se gli scontri prevedono una certa dose di violenza, i danni inflitti sono evidenziati da innocui ma altrettanto spettacolari effetti di luce. Un'altra trovata consiste nella possibilità di disarmare gli avversari (*Samurai Shodown* insegna) ma, anche in questo caso, le probabilità di vittoria del nostro nemico non si ridurranno a zero. Sotto la barra energetica del personaggio è infatti presente un altra barra più piccola, che indica l'energia dell'arma in nostro possesso: se in fase



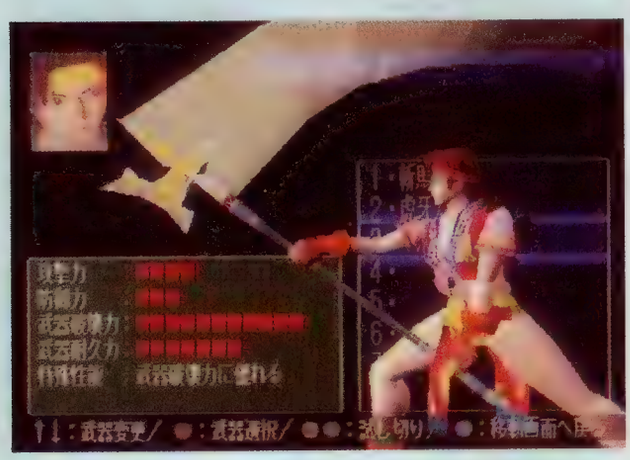
Titolo : SOUL EDGE
Casa : NAMCO
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

SE I DUELLI ALL'ARMA BIANCA NON SONO IL VOSTRO GENERE PREFERITO NON VI RESTA CHE ASPETTARE* TEKKEN 3 *(PREVIEW A PAG.30)...

di attacco i nostri colpi verranno parati, il livello della barra scenderà velocemente e le condizioni dell'arma inizieranno a peggiorare, prima perdendo la capacità di effettuare mosse speciali e in seguito abbandonando l'arma stessa. Sempre parlando di sistema di combattimento e quindi di giocabilità, è stato adesso introdotto il tasto *block*, che sostituisce la croce direzionale del pad nelle fasi di parata: questa scelta, finora ignorata dalla filosofia della casa giapponese, è inizialmente un po' ostica da padroneggiare ma, dopo il necessario periodo di apprendimento, ci si accorge che la cosa può aiutare molto in un gioco di questo tipo. A parte le apprezzabili trovate e novità di cui il titolo è condito, tutto il resto rimane legato a una solida tradizione Namco, ormai ben nota a ogni utente PlayStation che si rispetti. ***Soul Edge*** è un'altra conversione perfetta della controparte arcade, ma, restando in tema di tradizione, Namco è riuscita a migliorare il gioco in questa edizione casalinga, dotandola di grafica e giocabilità leggermente più valide e di una longevità sicuramente superiore.

EDGE MASTER MODE

Come successo in passato con i due episodi della saga di ***Tekken***, anche ***Soul Edge*** non risulta una semplice conversione e sono ora state inserite un certo numero di modalità di gioco, in parte inedite, in parte ereditate dallo stesso ***Tekken 2***, al fine di conferire una maggiore longevità e durata al gioco stesso. Come prima sono ora presenti una modalità di pratica (utilissima), un *versus mode*, *time attack* e *survival* nonché *battle mode* (alla ***King of Fighters***), e infine, la modalità di gioco definitiva chiamata appunto *Edge Master*. In questo caso, il giocatore dovrà vagare per il mondo, affrontando ,una nutrita schiera di avversari. L'Edge Master Mode propone alcuni nuovi nemici (selezionabili, con grande probabilità) e un paio di stage inediti. Il gioco è in pratica uno *story mode* in cui il personaggio è anche equipaggiato con un diario personale, sul quale verranno annotate le vostre gesta oltre all'esito dei combattimenti affrontati. La particolarità più significativa di questa modalità è la possibilità di impossessarsi delle armi degli avversari sconfitti, creando un arsenale personalizzato che varia di personaggio in personaggio. Ogni fighter può infatti raccimolare un massimo di sette armi e decidere come e quando usarle nei combattimenti successivi. Ogni arma è dotata di caratteristiche proprie come potenza di attacco, difesa, resistenza e maneggevolezza ma di sicuro, la cosa più positiva sta nel fatto di poterle utilizzare (una volta salvate in memoria) anche nelle altre modalità di gioco, compresa quella arcade.

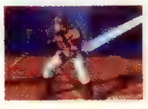


I [illegible] a Soul Man

Per chi ancora non conoscesse il gioco, è bene precisare che, a differenza di ***Tekken***, la grafica poligonale non è limitata ai soli personaggi, ma estende le sue radici anche sui fondali dei vari stage: tutto è realizzato con poligoni solidi e, grazie anche alla possibilità di ruotare e spostarsi a piacimento sul piano di gioco, l'effetto 3D risulta enormemente amplificato. I background sono poi molto complessi e infarciti di animazioni degne di nota, senza contare che durante i combattimenti il passare del tempo è evidenziato con il passaggio dal giorno alla notte (come in ***Ridge Racer*** del resto) e viceversa. Alcuni stage sono stati addirittura migliorati rispetto a quelli del cabinato da sala e come nel caso di Li Long (texture aggiunte sulle onde del fiume) e Rock (cambio di colori e un maggiore dettaglio grafico), il risultato finale è veramente apprezzabile. Nella versione originale ***Soul Edge*** vantava una grafica in alta risoluzione (640x400) e un frame rate abbastanza fluido con una trentina di fotogrammi al secondo: sembra che per questa versione casalinga i coders di casa Namco abbiano optato per una via di mezzo, cercando di ottimizzare l'effetto visivo in funzione dei normali schermi televisivi. Ad occhio e croce, anche se le immagini appaiono incredibilmente definite, la fluidità sembrerebbe addirittura migliorata rispetto a prima, con movimenti e animazioni dei personaggi incredibilmente naturali e realistici. La qualità della grafica unita all'utilizzo di zoom e rotazioni automatiche della telecamera durante l'esecuzione di certe mosse è veramente ottima ma; per contro, è proprio durante alcune zoomate molto forti (avete presente le *win-poses* finali?) che sgradevoli difetti grafici saltano all'occhio in maniera fin troppo evidente. In questi casi si può notare lo sfarfallamento di qualche texture o la sparizione di qualche poligono fantasma. Difetti marginali, certo, ma devo ammettere di esserne rimasto abbastanza infastidito...

[illegible]

Ad ogni buon conto, tenendo presente che nella maggioranza dei

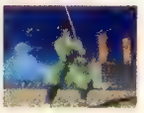


UNA RAGAZZA NON SI COLPISCE NEMMENO CON UN FIORE... MA CHE NE DITE DI UN BELLO SPADONE DI UN METRO E MEZZO?

SECRET CHARACTERS

In vista della versione casalinga di *Soul Edge*, Namco ha organizzato un concorso artistico riguardante i costumi utilizzati dai vari fighter: i vincitori, oltre a ricevere cospicui premi, hanno ora l'onore di vedere il frutto dei loro sforzi trasferito nel gioco da casa! Rispetto all'originale da sala sono stati introdotti due nuovi personaggi, ora utilizzabili fin dall'inizio: Cervantes (presente solo come boss nel coin-op) e Hwang, fantastico e temibile rivale di Mitsurugi di origine coreana. I personaggi selezionabili all'inizio sono quindi dieci (undici se si considera anche Soul Edge), ma il numero è destinato a crescere con l'aggiunta di qualche combattente segreto. Per finire un paio di chicche: per ottenere Soul Edge è necessario finire il gioco con tutti i personaggi, mentre per selezionare Han Myong dovrete terminare il Time Attack nella versione Normale e Special (con arma speciale).

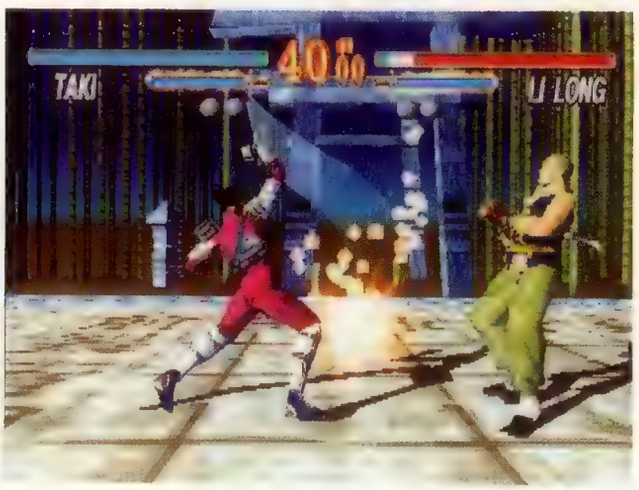
OVVIAMENTE, A SECONDA DELLA MODALITÀ DI GIOCO SELEZIONATA, AVRETE LA POSSIBILITÀ DI SETTARE IL LIVELLO DI HANDICAP DEL VOSTRO PERSONAGGIO E DELL'AVVERSARIO. MA CERCATE DI NON ABUSARNE!



casi questi fenomeni sono quasi completamente assenti, *Soul Edge* è graficamente parlando un gioco fantastico: non solo la grafica dei personaggi e dei fondali è splendida ma, in alcuni casi, la qualità delle immagini sembra raggiungere livelli inarrivabili per l'attuale concorrenza a 32-bit. L'uso dei colori e, in particolar modo, degli effetti di luce è realmente scioccante e regala molti punti all'aspetto puramente visivo: del resto tutto questo era presente anche nella versione arcade e ci si dovrebbe meravigliare più di tanto se si considera che, in pratica, PlayStation non è altro che un System 11 in "versione ridotta". Comunque sia, se in sala giochi *Soul Edge* mi era piaciuto fino a un certo punto, è logico che rigiocarlo in casa, con tutti i benefici del caso, risulti un esperienza molto intensa per tutti gli amanti di picchiaduro poligonali; la giocabilità grazie all'ottimo pad PlayStation è ottima, senza contare che le immagini di un buon televisore, unite alla potenza di un potente impianto hi-fi, riescono a fare miracoli rispetto al migliore dei cabinati da sala. E poi volete mettere la differenza di giocare comodamente seduti nella poltrona del vostro salotto?

MAX

SI RINGRAZIA
ACTION GAME
PER IL CD.



***GLI EFFETTI DI LUCE, I RIFLESSI E LE SCIE DI* SOUL EDGE *SONO ASSOLUTAMENTE SENSAZIONALI E POSSONO ESSERE PARAGONATI UNICAMENTE A QUELLI DELL'ECCELSO, TECNICAMENTE PARLANDO,* TUNNEL B1.**

Commento **Dopo aver provato la versione arcade, che ad essere sinceri non mi aveva entusiasmato più di tanto, ecco che Namco continua a stupire con un'altra fantastica conversione casalinga. Il fatto è che, giocati nella comoda tranquillità delle mura domestiche, i titoli Namco acquistano un fascino particolare, davvero difficile descrivere a parole. Inizialmente avevo sottovalutato *Soul Edge*, credendolo "solo" un buon titolo, ben confezionato ma allo stesso tempo fin troppo somigliante ai vari *Tohshinden*, *Star Gladiator* e simili: mi sbagliavo di grosso e dopo un test accurato (e molto divertente...) la mia opinione sul nuovo beat'em up di casa Namco è radicalmente cambiata, con esito a dir poco positivo. La giocabilità è eccellente oltre che ben bilanciata e la possibilità di effettuare combo devastanti, senza sudare le proverbiali sette camicie, è bene accetta; ciò nonostante *Soul Edge* non è affatto un gioco per "smanettoni", ma prevede l'esecuzione di tecniche anche complesse, senza però diventare frustrante per la difficoltà nel metterle in pratica. Grafica e sonoro sono fantastici e riescono a catturare l'attenzione del giocatore in maniera anche superiore a *Tekken 2*. Insomma, se amate i picchiaduro poligonali e aspettavate qualcosa di veramente valido, non perdete altro tempo: *Soul Edge*, almeno per ora, non teme veramente rivali!**

PRO...
- *Grafica, sonoro e giocabilità eccelsi*
- *Un sacco di opzioni e modalità di gioco*

CONTRO...
- *Fastidiosi bug durante alcune zoomate*
- *Carol Alt non è inclusa nella confezione*

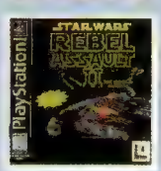
LA PAGELLA...

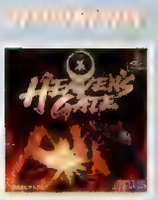
Grafica	**95**
Sonoro	**94**
Giocabilità	**93**
Longevità	**91**
Originalità	**87**

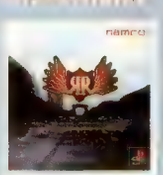
93

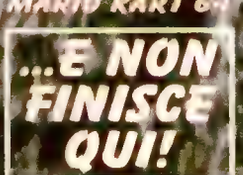
ATLANTIDE

VENDITA AL DETTAGLIO & PER CORRISPONDENZA - IMPORTAZIONE DIRETTA







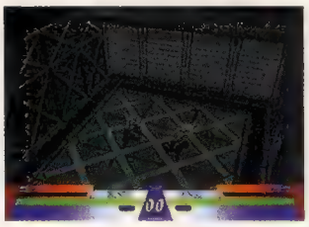


PREZZI IVA COMPRESA - VENDITA AL DETTAGLIO E DI LEGGE - TUTTI I GIOCHI ORIGINALI PROVATI E GARANTITI DAI LABORATORI PROPRIETARI

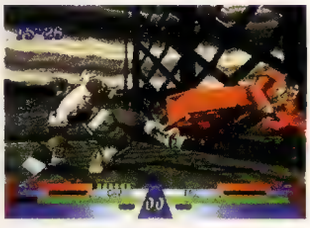
0362/238148

...E IN NEGOZIO PUOI TROVARE IL NOSTRO VASTISSIMO ASSORTIMENTO: SIAMO IN VIA ROSSINI N.43

SEREGNO (MI)



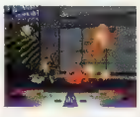
Battle Arena Tohshinden 3

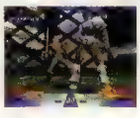


Esiste certamente un aspetto positivo nell'ottusa clonizzazione di beat'em up operata dall'industria videoludica. Nel giro di pochi anni, da quando Capcom scatenò il putiferio con il suo *Street Fighter 2* ad oggi, il picchiaduro si è evoluto ad un ritmo impressionante, migliorandosi in ogni suo comparto, da quello grafico a quello prettamente ludico fino ad imporsi come il genere videoludico più all'avanguardia del momento. Il limite fra il livello qualitativo dei beat'em up odierni e la perfezione pura (vedi *Virtua Fighter 3* di Sega), diventa via via sempre più labile tanto che ben presto l'unica alternativa rimasta per fare un decisivo "passo avanti" nel genere sarà modificarne alcuni punti cardine (pensate ad esempio al prossimo *Bushido Blade* di Square con le sue caratteristiche "rivoluzionarie").
Una mini-rivoluzione si è comunque scatenata già qualche anno fa in casa SNK con l'introduzione del primo beat'em up all'arma bianca dell'era moderna: *Samurai Shodown*. Sebbene il nocciolo del gioco fosse comunque e solo quello di darsele di santa ragione, il titolo SNK non piacque a tutti i "picchiaduristi", alcuni dei quali videro nell'impiego dell'arma un freno alle potenzialità ludiche di un incontro a mani nude.

Titolo : TOHSINDEN 3
Casa : TAKARA
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

Ciò nonostante, i due generi si sono da allora evoluti parallelamente assecondando le rispettive scuole di pensiero, fino ad approdare su PlayStation con titoli come *Tohshinden* e *Tekken*. Nel dicembre del 1994, infatti, Tamsoft realizzò sotto l'etichetta Takara (tristemente famosa per le sue mediocri conversioni di picchiaduro SNK per i 16-bit di Sega e Nintendo) il primo beat'em up "armato" poligonale per il neonato sistema a 32-bit di Sony: *Tohshinden*.
In virtù del suo dirompente impatto grafico, il titolo di Tamsoft lasciò a tal punto esterrefatti da aggiudicarsi eccellenti critiche e improbabili giudizi pompati nonostante fosse afflitto da palesi difetti e negligenze nel comparto di maggior peso in questo genere videoludico: la giocabilità.
A un anno di distanza il seguito, *Tohshinden 2*, ripropose uno schema di gioco pressoché invariato e una grafica deludente tanto da meritarsi gli insulti di tutti, anche degli stessi che poco tempo prima ne avevano elogiato l'indistinguibile prequel e che nel frattempo avevano riscoperto il vero divertimento nella conversione di *Tekken* per PlayStation. Il beat'em up a mani nude aveva vinto.



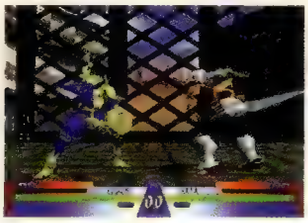
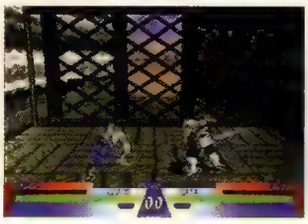
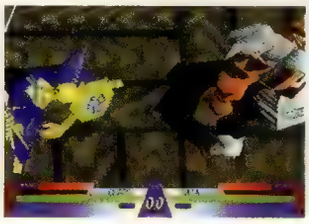
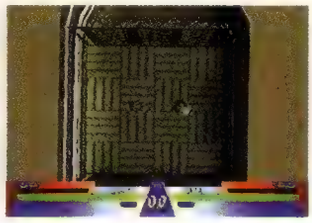


LE DUE RISOLUZIONI A CONFRONTO.

La sfida Namco vs Takara continua oggi con i loro nuovi beat'em up *Soul Edge* e *Tohshinden 3*, ma mentre prima la battaglia si svolgeva su piani leggermente differenti, adesso anche la casa di Nakamura si accoda (come Capcom con *Star Gladiators*) al trend *"tohshindeniano"* riuscendo a dimostrare da un lato, quanti margini di miglioramento si annidino nel beat'em up armato e dall'altro, quanto fossero sopravvalutate le capacità di Takara.

I GIOCHI SONO TANTI..

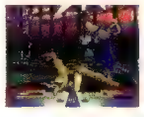
L'intro in CG di *Tohshinden 3* è un perfetto preludio a ciò che ci attende nel game vero e proprio: la noia. Realizzata con pochi colori scelti male (Eiji pare indossi un rossetto rosa) e in bassa definizione, la presentazione annovera alcuni fra i più brutti personaggi mai creati al computer, tanto inespressivi e "freddi" da sembrare manichini piuttosto che massicci guerrieri o ninja letali in carne ed ossa (è il caso di Soul *Edge*). Le loro movenze, i loro atteggiamenti sono tutt'altro che realistici e dimostrano quanto aiuti, in questi casi di palese incompetenza, l'uso del motion capturing. Le varie sequenze e cioè quelle che dovrebbero galvanizzare lo spettatore/fruitore tanto da indurlo ad accompagnarne i ritmi con la testa (è il caso di *Soul Edge*), lo portano, invece, al sonno con i loro infiniti tempi morti accompagnati da adeguato sottofondo musicale simil-Megadrive. Fortunatamente, la possibilità di saltare la intro permette di giungere al game vero e proprio ancora vigili. Il nutrito gruppo di lottatori selezionabili è composto da ben quattordici partecipanti (di cui alcuni come Eiji, Gaia e Mondo, già conosciuti nelle precedenti versioni) pronti, invece che a sfidarsi reci-

DELLE QUATTRO VISUALI DI GIOCO DUE SONO INUTILI: INDOVINATE QUALI?

procamente, a combattere altrettanti lottatori gemelli. Vinti tutti gli incontri, un'insulsa *ending sequence* (una telecamera ruota intorno al vincitore mentre scorrono i crediti finali) comunica il tanto atteso game over e il gemello del proprio lottatore viene aggiunto al gruppo dei selezionabili. L'azione (si fa per dire) si svolge in ring circondati da mura e soffitto poligonali, ricoperti da mediocre texture avvilite da una povera palette di colori. I bellissimi fondali del primo ***Tohshinden*** sono scomparsi, sostituiti da quattro disgustose barriere sulla cui presunta utilità a fini ludici dubito fortemente.

L'accompagnamento sonoro è tutt'altro che esaltante con le sue irritanti musichette da 16-bit e con un povero repertorio di effetti mal campionati. I vari lottatori , seppur realizzati discretamente, sono afflitti del medesimo problema di texture che riguarda i fondali e taluni (come Bayhou, una specie di babbuino con artigli) sono orribili anche dal punto di vista meramente artistico. Come nella intro, anche durante gli incontri le animazioni soffrono dell'inutilizzato motion capturing (sostituito da una tecnica d'animazione "manuale" dai risultati poco soddisfacenti) con relativi movimenti imprecisi e scattosi (gli affondi, in genere, hanno un solo frame). Uno dei motivi per cui il 3D è così largamente sfruttato dagli sviluppatori risiede proprio nella possibilità di dotare i vari personaggi tridimensionali di animazioni tanto fluide e realistiche da renderli quasi vivi e tangibili (è il caso di ***Soul Edge***). Il numero di mosse facilmente performabili (come al solito i tasti dorsali sono assegnati a quelle "speciali") ne annovera alcune tanto devastanti da produrre un generale caos di effetti grafici su schermo e da consentire di risolvere ***Tohshinden 3*** con estrema noia. Trovato l'attacco più efficace, basterà eseguirlo ripetutamente evitando quelli avversari rotolando lungo l'asse Z (sempre utilizzando i tasti dorsali). Ovviamente, dopo un certo numero di medesimi affondi, la formidabile intelligenza artificiale che governa i vari lottatori renderà questi ultimi pressoché inattaccabili, ma a quel punto basterà confonderli con un paio di mosse alternative per riscoprirli nuovamente vulnerabili alla vecchia tecnica. La disponibilità di due "smart bomb" ad incontro e la possibilità di ricaricare un attacco dirompente



	SOUL EDGE	TOSHINDEN 3
Presentazione	Ottima tecnicamente ed artisticamente, in una parola, galvanizzante! Quando Namco batte Psygnosis...	Noiosa e scadente, presenta coerentemente il nuovo flop di Takara.
Giocabilità	Seppur standardizzata nella forma, risulta una validissima alternativa all'approccio "a mani nude" di ***Tekken 2***. Le spettacolari mosse speciali hanno effetti devastanti sugli avversari e regalano un forte senso di potenza.	Riuscire a battere tutti gli avversari impiegando sempre la stessa mossa non è il massimo della vita e non sprona il giocatore a imparare ed impiegare quelle alternative. Nonostante la loro apparente carica dirompente, le mosse speciali incidono troppo poco sulla barra d'energia dell'avversario e ne scoraggiano l'impiego.
Opzioni	Miriadi d'opzioni fra cui il graditissimo Edge Master Mode.	Niente di particolare rilievo a parte la possibilità di scegliere fra i 30 ed i 60 fotogrammi al secondo.
Design Personaggi	Anche se realizzati con meno i poligoni rispetto alla sala, mantengono inalterato il loro ottimo design.	Alcuni personaggi sono interessanti, altri (la maggior parte) hanno un look "confuso" e poco apprezzabile artisticamente. Altri ancora sono pessimi.
Originalità	Sebbene afflitto da una sostanziale stadardizzazione del modello di fruizione, il beat'em up trova in ***Soul Edge*** nuovi spunti ludici.	Niente di nuovo dai tempi del primo ***Tohshinden***. Le combo e le mosse dirompenti sono cose già viste e digerite.
Grafica	Ottima. I 30fps non cedono alle insidie del massiccio numero di poligoni finemente texturati ed ombreggiati. Fondali eccellenti e ricchi di particolari in movimento.	Discreta quella dei personaggi, pessima quella dei claustrofobici quanto poveri ring. La modalità a 60fps è afflitta dalla mancanza di texture sui già orribili fondali e dalla scomparsa del gouraud shading sui combattenti. La mediocre realizzazione delle scie delle armi, rende il plagio del titolo Namco quantomai risibile.
Animazioni	Fluide, realistiche e veloci.	Imprecise, improbabili e talvolta scattose.
Musica	Davvero eccellente il background musicale di ***Soul Edge*** con ben tre alternative che vanno dagli originali motivi della sala, agli stupendi riarrangiamenti per la versione casalinga.	Stridente e gracchiante, richiama alla memoria le performance audio di un Megadrive.
Effetti Sonori/Parlato	La pletora di effetti digitalizzati arrichhisce l'azione con grida e rumori metallici.	Pochi e pietosi campionamenti.
Longevità (1 player)	Vale la pena risolverlo più volte per assistere ai finali in relatime. Le varie modalità di gioco supplementari e la possibilità di scoprire nuove armi da utilizzare durante i combattimenti, portano la longevità nel one player mode a livelli mai visti prima in un beat'em up.	Non vale la pena risolverlo neanche una volta per assistere ad una disgustosa *ending sequence*.
Finali	Godibili seppur talvolta incomprensibili linguisticamente. Il real time è una trovata geniale.	Bah! Praticamente non esistono.

LE SCIE SONO DI CHIARA ISPIRAZIONE NAMCHIANA, MA PEGGIO REALIZZATE...

infliggendo colpi all'avversario o subendone, non migliora certamente le cose. Imparare nuove mosse, scoprirne gli effetti ed impratichirsi ad eseguirle con maggior disinvoltura ed efficacia (probabilmente l'essenza di ogni beat'em up) risulta quindi inutile, anche dovendo affrontare il gioco al massimo livello di difficoltà.
Già con *Virtua Fighter* le inquadrature dinamiche venivano utilizzate per arricchire di spettacolarità ogni presa o mossa speciale, attraverso drastiche zoomate o repentini cambiamenti di fronte (è il caso di *Soul Edge*), ma in *Tohshinden 3* niente di tutto ciò è riproposto. Lei (l'inquadratura) se ne resta tranquilla in disparte senza mai scomodarsi dalla prospettiva tradizionale e arrancando, talvolta, nel seguire l'azione con adeguato tempismo. Di questa lentezza è vittima anche la risposta ai comandi, gestita da una routine identica a quella dei precedenti *Tohshinden* e pesantemente aggravata dall'esigenza di attendere la fine dell'animazione in corso prima di poterne eseguire un'altra. E' davvero frustrante dover aspettare impietosi millisecondi prima di vedere il nostro begnamino eseguire un attacco o evitarne uno, nella migliore delle ipotesi, all'ultimo istante. Una simpatica trovata è data dalla possibilità di scaraventare gli avversari sul soffitto, peccato che molto spesso la sonnacchiosa risposta ai comandi impedisca di schivarne la ricaduta.

Longevità, questa sconosciuta...

E' ormai consuetudine nei beat'em up suddividere ogni incontro in due o tre round, ma in *Tohshinden 3* Tamsoft ha preferito un approccio "alla *Killer Instinct*", cioè stabilendo un unico round e una barra d'energia doppia rispetto alla norma.
Purtroppo il sistema pare non funzioni tanto bene quanto nel titolo di Rare. Nonostante l'apparente potenza di alcune combo, il danno realmente inferto all'avversario risulta minimo o quanto meno equivalente a un paio calci ben assestati. Ciò, unito all'estesa barra d'energia, costringe il giocatore a sostenere quattordici incontri consecutivi della durata media di un minuto e mezzo ciascuno (un "rapido" perfect costa circa un minuto) per un totale di venti minuti circa di gioco continuato. Longevo, direte voi, ma provate a passare quasi mezz'ora a premere continuamente il medesimo tasto, a tollerare l'orrido design dei livelli e le negligenze di programmazione, per poi subire un finale tutt'altro che gratificante, e ditemi se non lancereste il CD dalla finestra.
La longevità viene inoltre notevolmente compromessa dalla mancanza di finali diversi per ogni combattente il che, ovviamente, fallisce nel suscitare il necessario interesse a risolvere il gioco più volte.

60fps, 30 fps e le altre opzioni...

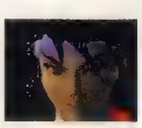
L'evoluzione del beat'em up ha investito da tempo anche il gruppo delle opzioni, arricchendolo di numerose quanto utili voci, come il *practice mode*, il *time attack mode*, il *survival mode* e quant'altro aiuti a diluire nel tempo la longevità di un titolo del genere. *Tohshinden 3*, quale titolo deludente, non si smentisce neanche in questo importante settore offrendo come unica alternativa di rilievo la possibilità di settare il frame rate e la risoluzione. Fantastico vero? Non proprio. Il compromesso a cui Tamsoft è dovuta scendere per gestire degnamente i 60fps in hi-res, prevede la scomparsa delle texture dalle pareti e del gouraud shading dai lottatori poligonali con un risultato certamente migliore rispetto a *Tobal #1* di Square, ma che lascia dubbiosi sulla sua utilità per un titolo già così graficamente povero. I pochi frame d'animazione, inoltre, impediscono di godere appieno dei 60 fotogrammi al secondo, capaci solo di fluidificare la successione di frame già esistenti, non di inventarne di nuovi. Opzione classica dei prodotti realizzati in grafica poligonale è la scelta dell'inquadratura, talvolta utile e funzionale, ma spesso e volentieri, come in questo caso, perfettamente trascurabile. Delle quattro inquadrature selezionabili (di cui dovreste vedere qualche immagine su queste pagine) un paio sono assolutamente inutili e dopo averle provate a dovere si finisce ben presto per adottare quella standard.

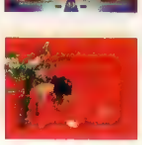
Via il vecchio, avanti il nuovo

Se fosse uscito qualche anno fa, questo *Tohshinden 3* avrebbe certamente meritato un giudizio più clemente, ma oggi, titoli come *Soul Edge*, *Star Gladiator* e *Tekken 2* non lasciano alcuno scampo anche alla concorrenza più agguerrita, figuriamoci a quella sonnacchiosa di Takara.
La scelta di pubblicare *Tohshinden 3* nel periodo natalizio, quasi contemporaneamente all'uscita dello stupendo *Soul Edge*, credo sia stata certamente utile per vendere qualche copia in più, ma soprattutto ritengo abbia marcato, al di là della volontà di Takara, le differenze qualitative con il titolo di Namco. Si scopre quindi che il terzo episodio della serie ideata da Tamsoft puzza troppo di vecchio, sfrutta le potenzialità di Playstation al 60% ed è afflitto dai medesimi difetti di giocabilità dei prequel.

MORPHEUS

ALCUNI LOTTATORI IMPIEGANO ARMI ALQUANTO ORIGINALI COME LA MOTOSEGA.





Commento **Onestamente, qualche anno fa, ero d'accordo con i denigratori del beat'em up armato essendo abituato ad associarlo con *Tohshinden*. Da quando però Namco ha realizzato *Soul Edge* mi sento di dissentire fortemente da tutti coloro a cui prima davo ragione. Il nostro errore fu di considerare il titolo Takara come la massima espressione di un genere videoludico intrinsecamente imperfetto nel concept, mentre il vero "imperfetto" era il gioco stesso. *Soul Edge* ci ha aperto gli occhi, *Tohshinden 3* non ci inganni...**

Pro...

- *Un gran numero di lottatori*
- *Buona la modalità a 60fps*

Contro...

- *Identico per giocabilità al prequel*
- *Grafica e sonoro mediocri*

La Pagella...

Grafica	**69**
Sonoro	**60**
Giocabilità	**78**
Longevità	**76**
Originalità	**50**

70

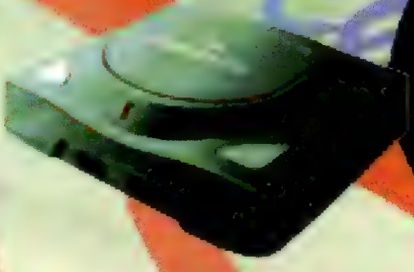
Videogiochi

ESSE

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

SNK
NEO GEO



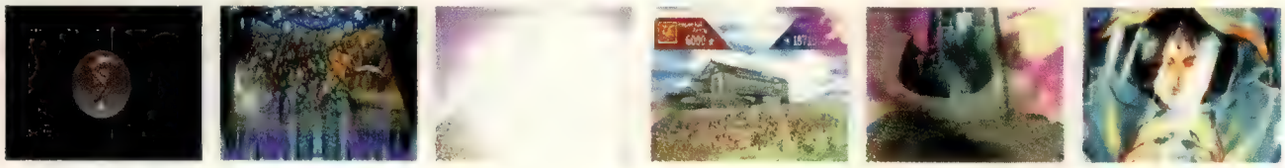
ULTRA 64

SEGA
MEGA DRIVE

VIA LIBERTA', 258 (nei pressi della IV Trav. Dx)
80055 Portici (NA)
Vendita per corrispondenza
Tel. 081/7765611 - 7766465

SERVIZIO PER RIVENDITORI

A DIFFERENZA DI MOLTI ALTRI GAME SIMILARI L'INTRO DI **SUIKODEN** *È COMPOSTA DA UNA SERIE DI SCHERMATE FISSE TRATTE DA VARIE SEZIONI DI GIOCO CHE SONO STATE USATE DAI PROGRAMMATORI PAR DARE UNA SORTA DI PREVIEW SU QUELLO CHE CI ASPETTA.*



Suikoden

I board games e i giochi di strategia sono una delle più belle invenzioni fatte sulle Terra. Massacrare orchi e demoni in compagni di amici, oppure mettersi a vagare per le strade di Milano insieme al proprio gruppo di vampiri è un'esperienza semplicemente esaltante: purtroppo però, per poter far ciò è necessario avere sempre "a disposizione" un manipolo di persone con le quale trovarsi per mettere in piedi una campagna, il che non è sempre fattibile. Capita spesso infatti che elfi e maghi di indicibile potenza vengano improvvisamente fermati nelle loro scorribande, non da un'orda di goblin o da un enorme drago sputafuoco, ma da un maledettissimo esame universitari che, come una congrega di briganti, coglie i nostri eroi alle spalle e quindi li gonfia come due zampogne. In questi casi (ma non solo) i giochi per computer e console rappresentano un ottimo palliativo in grado di sostituire in maniera egregia le relative controparti cartacee. Certo, con le avventure su computer non vi capiterà mai di trovarvi di fronte a uno dei vostri amici che, dopo essersi vestito da Conan e aver impugnato un enorme spadone, vi si siede a fianco per poi chiedervi con voce roca: "Ché, mi passi la Coca?" però in fondo non si puï avere tutto dalla vita...
Così come avviène per i board game, anche i giochi su computer sono caratterizzati da diverse strutture di gioco che, a conti fatti, dividono questo genere di titoli in due diverse categorie: le avventure occidentali e quelle giapponesi. Le prime possono essere rappresentate dal caro e buon vecchio ***Dungeon Master*** e, solitamente, sono caratterizzate da una trama piuttosto "lenta" dove l'enfasi è posta maggiormente sulla ricerca e sull'esplorazione. Gli RPG giapponesi invece coinvolgono solitamente il giocatore all'interno di una trama ricca e complessa alla quale si affiancano ripetuti colpi di scena e un'azione frenetica. Come? Non ne siete convinti? Beh, provate un po' a

Titolo : **SUIKODEN**
Casa : **KONAMI**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori : **1**
Genere : **RPG**

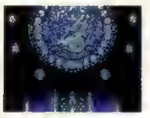
dare un'occhiata a quest'ultima avventura targata Konami e poi fatemi sapere...

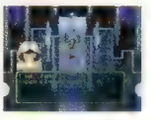
In Viaggio con Papà

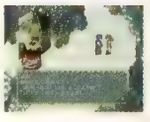
Suikoden è ambientato in un mondo medioevale pseudo-fantasy dove l'imperatore Barbarossa regna incontrastato sul regno di Scarlet Moon. Qui vi troverete a vestire i panni del giovane figlio del più importante generale dell'esercito che si è appena arruolato nell'armata imperiale con la speranza di riuscire a seguire le orme dal padre. Tuttavia, man mano che la trama del gioco andrà dipanandosi, scoprirete a vostre spese che la realtà è ben diversa da come la si dipinge e che il caro Barbarossa, che prima consideravate un reggente giusto e leale, non è proprio uno stinco di santo. Grazie agli incontri con parte della popolazione potrete infatti rendervi conto della ferocia, della brutalità del regime che state servendo e così, volenti o nolenti, vi troverete ben presto costretti a prendere un'atroce decisione: rimanere leali al vostro corrotto leader oppure tradire il vostro amato padre per schierarvi dalla parte dei ribelli? A voi l'ardua sentenza. Tuttavia, qualunque decisione prendiate, tenete ben presente che avrete, sempre e comunque, delle responsabilità. Responsabilità verso il vostro paese, verso i vostri amici, verso la vostra famiglia e, in ultimo, verso voi stessi. A questo punto alcuni di voi potrebbero credere di trovarsi di fronte a un titolo ben strutturato ma anche abbastanza lento e palloso, tuttavia vi posso assicurare che non è assolutamente così. Il gioco infatti affianca alla sua trama profonda e seriosa una struttura estremamente semplice e dinamica, condita con un sacco di sano humour tipicamente giapponese, al quale si affiancano svariati combattimenti nei quali mettere a dura prova la vostra resistenza fisica e morale!

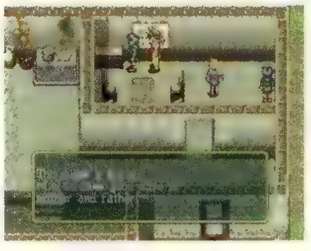
Affari di Famiglia

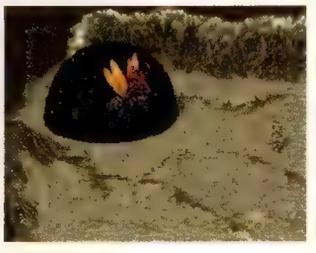
Tutti i possessori di PS-X amanti degli RPG provenienti dal Super Nes troveranno sicuramente familiare questo ***Suikoden,*** viste le diverse analogie che quest'ultimo game targato Konami presenta con diversi RPG usciti anni addietro sul 16-bit di casa Nintendo. Una volta caricato il gioco la prima cosa da fare sarà quella di inserire il vostro nome di battaglia, dopo di che potrete assistere alla solita sequenza che vi introdurrà nel gioco vero proprio. Questo risulta composto da una serie di missioni ognuna delle quali contribuirà allo sviluppo dell'intera trama. Alcune vi vedranno impegnati nel recupero di particolari artefatti, altre vi obbligheranno a vagare per oscuri dungeon alla ricerca di tesori nascosti mentre altre ancora vi vedranno opposte a bande di pericolosi predoni. A dispetto della gran mole di opzione e di menù, ***Suikoden*** risulta un titolo estremamente semplice da controllare. Usando il pad infatti, non solo potrete muovere il vostro personaggio all'interno delle varie locazioni, ma anche esaminare oggetti e intraprendere lunghe discussioni con i vari membri dei villaggi e tutto con la semplice pressione di un tasto. Inoltre, per tutti coloro che fossero amanti delle forti emozioni, ci sarà anche la possibilità di utilizzare un secondo bottone grazie al quale potrete far apparire *on screen* un utilissimo menù che vi consentirà di visionare gli oggetti in vostro possesso, di tenere sott'occhio i vostri attributi fisici e psichici oltre che di selezionare il tipo di arma e di corazza che più vi aggrada. Inoltre, una volta che il vostro gruppo sarà cre-





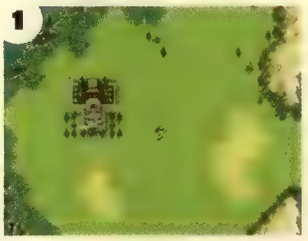






E GUERRA SIA!

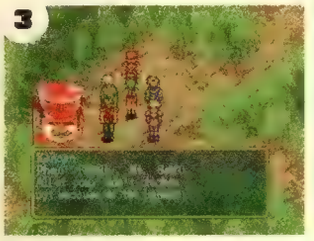
Buona parte dell'avventura vi vedrà impegnati in una serie di interminabili scarpinate attraverso l'immenso mondo di Scarlet Moon, il tutto nel tentativo di completare le varie missioni che vi verranno via via affidate dai vostri superiori. Ci sono milioni di storie (beh, adesso non esageriamo!) che vi vedranno come protagonisti e questa è solo una di quelle...


1

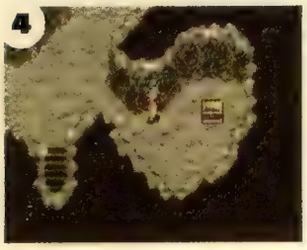
Il vostro superiore vi ha ordinato di recarvi in una vicina città...

2

...che da qualche tempo è minacciata da un gruppo di banditi.


3

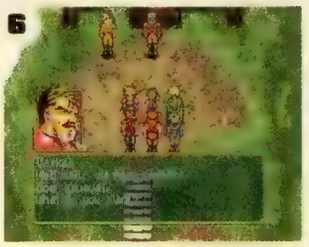
Vi mettete immediatamente alla ricerca dell'HQ dei farabutti...


4

Ci siamo! L'ingresso era celato in una grotta del monte Seifu!

5

Scoperti, ci troviamo a fronteggiare il comitato di benvenuto.


6

Dopo una serie di combattimenti ecco il leader dei briganti.

7

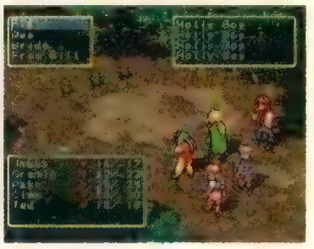
Inizia lo scontro finale, ma i banditi hanno qualcosa di strano...

sciuto, potrete usare questo menù sia per modificare l'armamento dei vostri colleghi, sia per settare la tattica che il party dovrà seguire durante i vari combattimenti.
Ovviamente ogni personaggio sarà caratterizzato da una serie di statistiche che riguarderanno la sua velocità, la sua forza nonché l'abilità nell'uso delle armi e delle magie, tutti elementi che andranno a influenzare pesantemente il comportamento dei vostri uomini in battaglia.
Rimanendo sempre in tema di alleati, questi potranno essere scelti da una rosa di ben 108 personaggi con i quali verrete in contatto durante le vostre peregrinazioni.
Sfortunatamente però, anche se la cosa sarebbe potuta essere divertente, non ci sarà mai data la possibilità di controllarli tutti insieme, ma saremo via via costretti a modificare la formazione del nostro gruppo scegliendo i sei personaggi che meglio si adattano alle missioni che dovremo compiere.

Party Or Six

Il mondo che compone l'universo di *Suikoden* è veramente massivo e comprende al suo interno una plethora di città, castelli e dungeon, separati l'uno dall'altro da una serie di lande selvagge e inospitali. Generalmente i vari agglomerati urbani costituiranno i luoghi più sicuri di tutto il gioco: qui avrete la possibilità di riposare le vostre stanche membra, di curare le vostre ferite nonché di salvare la posizione di gioco su una bella memory card. Sempre in queste locazioni potrete decidere di impegnare i tesori accumulati durante le varie task per comprare la consueta sfilza di oggetti e pozioni con i quali rendere le vostre imprese un pochino meno rischiose.
Detto ciò, oltre le barricate ed i muri di cinta delle città e dei villaggi, il paesaggio cambia in maniera radicale. Qui infatti mostri e banditi la fanno da padroni e potete stare sicuri che, una volta fuori, non passerà molto tempo prima che qualcuno decida di mettervi le mani addosso! Quando ciò accade l'immagine sullo schermo sfumerà, dopo di che vi troverete di fronte ad una nuova schermata nella quale saranno visualizzate le due fazioni in lotta. I vari scontri avranno luogo attraverso un sistema a turni durante i quali potrete decidere di attaccare, difendere oppure tentare di ritirarvi. Dando per scontato che decidiate di combattere, vi troverete costretti a impartire gli ordini ad ogni singolo membro del vostro party. Questi includeranno, oltre ai classici attacchi a suon di spade, anche il lancio di incantesimi, l'uso di determinati oggetti nonché la possibilità di eseguire attacchi combinati che porteranno due membri del vostro gruppo a scagliarsi contemporaneamente contro un povero avversario. Operate queste selezioni, il combattimento potrà finalmente avere inizio ed è in questo frangente che il gioco dà, almeno graficamente, il meglio di se. Mi pare però doveroso sottolineare come, nonostante la loro buona realizzazione tecnica e l'ottima interfaccia utente, siano proprio questi combattimenti uno dei punti più deboli di tutto il gioco. Ciò è imputabile sia alla scarsa varietà dei nemici contro i quali vi troverete a battagliare sia, soprattutto, all'elevatissimo numero di scontri che dovrete affrontare in ogni missione costringendovi, di fatto, a massacrare orde di briganti e soldati prima di poter giungere sani e salvi al vostro obiettivo.

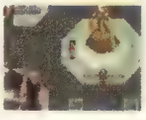
SUIKODEN *MIXA SEZIONI DI ESPLORAZIONE IN 2D CON SCENARI DI COMBATTIMENTO INTERAMENTE TRIDIMENSIONALI. ANCHE COSÌ PERÒ NON SI PUÒ CERTO DIRE CHE SI TRATTI DI UNO DEI GIOCHI PIÙ IMPRESSIONANTI CHE SIANO MAI APPARSI SU PLAYSTATION TANT'È VERO CHE, IN ALCUNI PASSAGGI, IL GAME RICORDA MOLTO ALCUNI VECCHI TITOLI PER SUPER NES.*

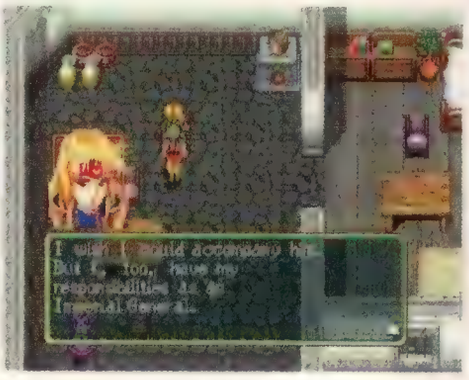


I'm Immortal!

Un altro fattore ugualmente frustrante deriva poi dalla limitata libertà di movimento che, a dispetto delle vaste dimensioni del mondo di Suikoden, affligge il povero giocatore. Infatti, a causa della struttura di gioco organizzata in missioni, non c'è alcuna possibilità per il player di deviare dall'obiettivo assegnatogli così, se vi è stato detto di andare a visitare una determinata città, non ci sarà alcun motivo di recarvi in un'altra locazione e questo per il semplice fatto che non vi trovereste nulla da fare. La stessa cosa vale anche per i dungeon e i vari castelli verso i quali verrete letteralmente "guidati" dagli ordini dei vostri superiori e dove il vostro unico sforzo sarà quello di riuscire a sopravvivere. Certo, sono d'accordo, questo fatto non è altro che una conseguenza della struttura e della trama data dai programmatori al game; tuttavia ciò non toglie che, in alcuni casi, il tutto risulti un po' troppo frustrante e lineare.

SHOGUN





Commento **Indubbiamente *Suikoden* risulta un solido RPG che presenta sia i pregi che i difetti tipici di molti giochi appartenenti a questa categoria. Infatti, nonostante la trama ricca ed incredibilmente profonda, il prodotto risulta caratterizzato da una struttura di gioco un po' troppo limitata che, di fatto, impedisce al giocatore di godere di quella libertà d'azione e movimento che differenziano una buona avventura da un vero e proprio capolavoro.**

Pro...

- Trama eccellente
- Avvincente e giocabile

Contro...

- Poca libertà d'azione
- Troppi combattimenti simili

La Pagella...

Grafica : **70**
Sonoro : **75**
Giocabilità : **80**
Longevità : **88**
Originalità : **80**

80

KONAMI® CENTER

Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
BARALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empoiese, 36 - Monsummano Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECR ELETTRONICA	Via Archimede, 155/A - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GRARIO	Via G. Di Vittorio, 0 - San Lazzaro (BO)
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME START	Via Giulia, 7/H - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/A - Firenze
GAMELAND	C.so Buenos Aires, 58 - Milano
GAMELAND 2	Via Dante, 16 - Milano
GAMELAND 3	Corso Baires, 54 - Milano
GAMELAND 4	Via Torino, 49 - Milano
GAMES HOUSE	Galleria Polidoro, 5/A - Parma
GET READY	Via Guidotti, 40/B - Bologna
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144 /A - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 17/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 2/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
T&T	Via Nafali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
TADIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
UGLY KID	Galleria del Corso, 19 - Terni
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino

DISTRIBUZIONE ITALIA

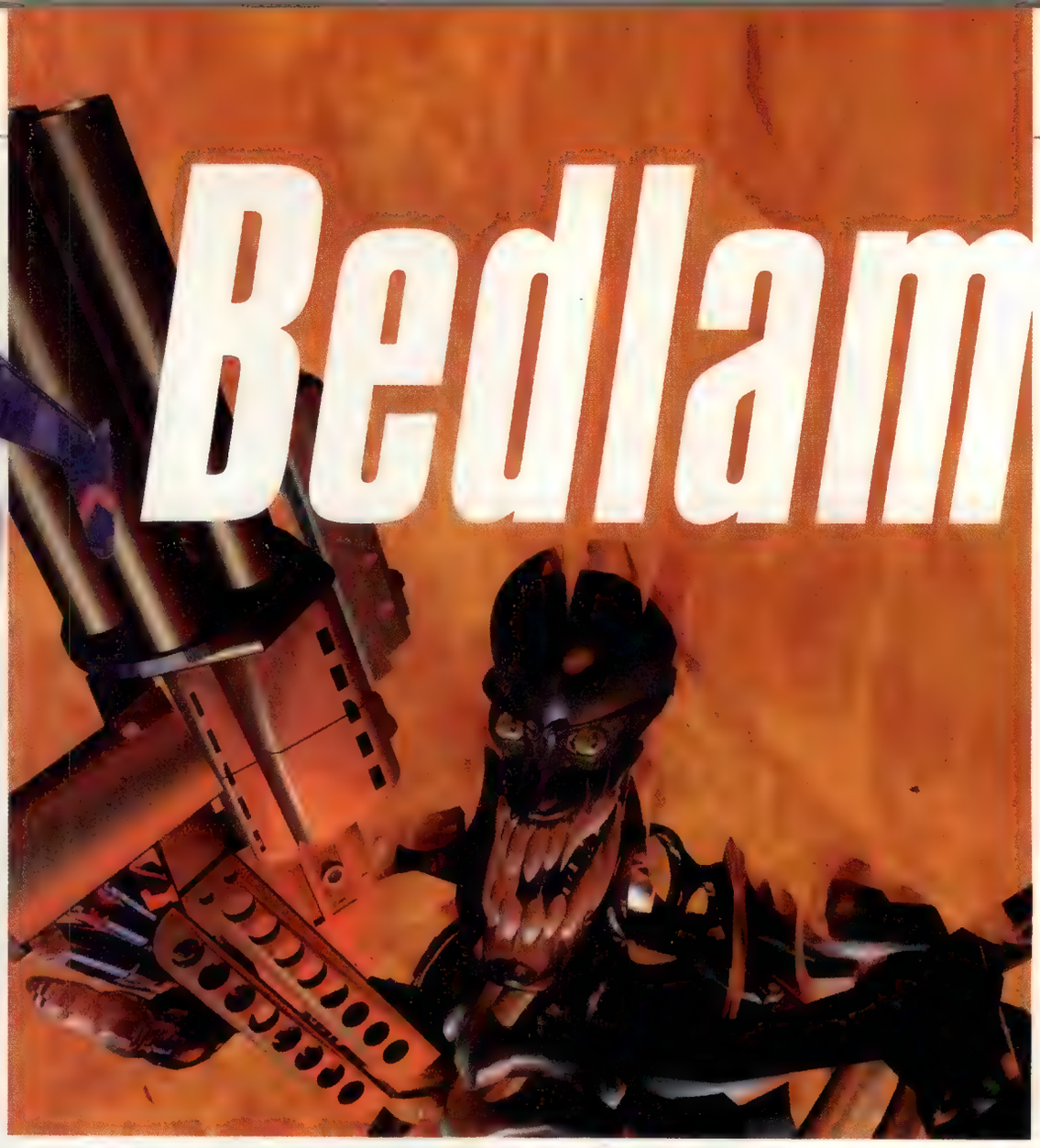
X-Italia
Via XX Settembre, 103A
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-781334
Fax: 0541-781460
E-Mail: rpaolini@rimini.com

MATCH ITALIA

SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/781334
FAX 0541/781460

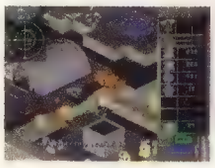
TUTTI I NOMI, I MARCHI, LE IMMAGINI RIPORTATE AI PARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

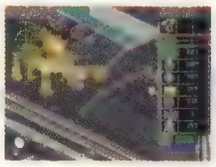
Bedlam

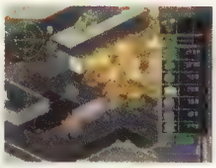


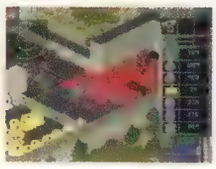
Anche se la cosa potrà stupirvi, il nome *Bedlam* è già stato usato in un videogioco. Il game originale infatti era un mediocre shoot 'em up uscito sugli 8-bit e prodotto da una delle sotto marche della US Gold, la GO! Dopo quest'ennesima prova delle mie capacità mnemoniche, direi che è finalmente giunto il momento di analizzare il game prodotto per noi dalla GTI che, grazie al cielo, non ha nessun elemento in comune con il *Bedlam* originale. Un paio di mesi fa abbiamo recensito l'ottimo *Command & Conquer* che, nonostante qualche piccola imperfezione a livello del sistema di controllo, era comunque riuscito a beccarsi un più che ragguardevole 93%. *Bedlam* non è un prodotto che può competere dal punto di vista meramente strategico con il game targato Virgin, tuttavia si tratta di un prodotto diverso dai soliti spara e fuggi. Infatti invece di usare il joypad per muovere i vari personaggi lungo gli schemi di gioco, il titolo della GTI utilizza un sistema di controllo dotato di un cursore con il quale potrete indicare ai vostri robot dove muoversi e contro cosa aprire il fuoco.

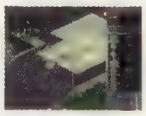
A grandi linee si può quindi dire che il sistema di controllo funziona in modo analogo a quello di altri titoli come *Syndicate,* tuttavia qui, a differenza del game della Bullfrog, i vari droidi non saranno dotati delle minima intelligenza artificiale e quindi si limiteranno a eseguire pedissequamente i vostri comandi. Questo vuol dire che non saranno assolutamente in grado di sorpassare autonomamente eventuali ostacoli, così non potrete semplicemente limitarvi, che ne so, a clickare dietro un edifico, ma dovrete seguirli passo passo in ogni loro movimento! Una volta che sarete finalmente riusciti a portare i vostri robot nella locazione desiderata potrete dare libero sfogo ai vostri istinti più repressi utilizzando il pulsante destro del mouse, grazie al quale scaricare tutto l'arsenale a vostra disposizione nella direzione indicata dal cursore.

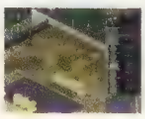


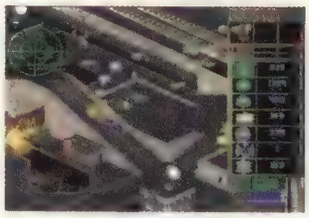












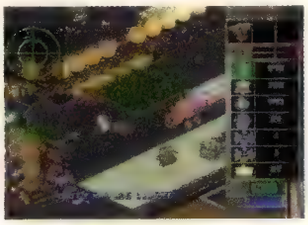
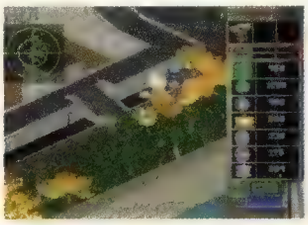
C'era Una Volta...

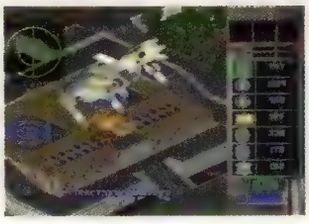
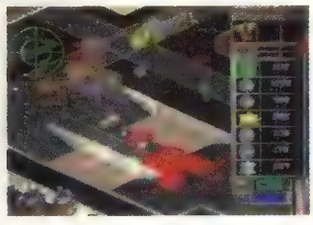
Prima di andare avanti mi vedo a questo punto costretto da inalienabili doveri contrattuali a rendervi partecipi della trama del gioco. Dunque, tanto per cambiare anche questo *Bedlam* ä ambientato in un lontano e "tranquillo" futuro. Tutto procedeva per il verso giusto quando, all'improvviso, i soliti esseri creati tramite la solita l'ingegneria genetica si rivoltarono contro i loro padroni, andando a formare un loro stato. Con il passare del tempo queste creature subirono successive evoluzioni che li portarono a diventare delle vere e proprie macchine da guerra (BioMech) che cominciarono ad occupare l'intero globo. La razza umana iniziò infatti ad essere perseguitata con estrema ferocia ma, fortunatamente, alcuni terrestri riuscirono a stringere un accordo con gli abitanti di

HOW BIZARRE...

Il negozio di armi di *Badlam* è, indubbiamente un posto piuttosto bizzarro, anzi direi proprio che si tratta di una sorta di grande magazzino senza capo né coda. Qui infatti sarete completamente liberi di clickare a destra e a manca sui vari box e di visionare il loro contenuto senza che nessuno vi venga a dire nulla! Chissà, forse questo è imputabile alle piccole targhette magnetiche attaccate ad ogni fucile oppure al fatto che prima di poter prendere qualsiasi tipo di arma dovrete recarvi alla cassa per fare tanto di scontraino...

Titolo : BEDLAM
Casa : GTI
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO

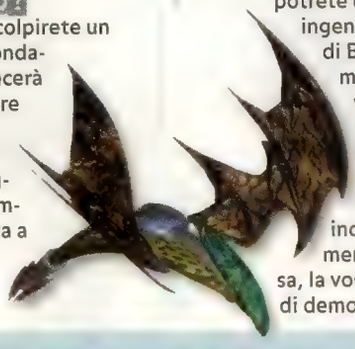



"Sub Objective Completed". Ecco un esempio delle molteplici indicazioni presenti nel gioco grazie alle quali saprete sempre dove, come e cosa state facendo in quel luogo.

alcune colonie spaziali i quali, dietro un lauto compenso in denaro, decisero di dar vita a una sorta di alleanza per la tutela della razza umana. Il gioco ha quindi inizio con la costruzione di un piccolo esercito di droidi che, dopo essere stati armati di tutti punto, verranno spediti sulla superficie del pianeta dove, con il vostro aiuto, dovranno riuscire ad annientare qualsiasi entità ostile che osi intralciare la loro strada. Ovviamente le varie missioni non si ridurranno semplicemente alla totale distruzione dei vari nemici presenti sullo schermo, ma includeranno anche una serie di obiettivi che dovranno per forza essere raggiunti prima di poter accedere allo schema successivo. Per quel che riguarda invece la visuale di gioco questa sarà costituita dalla classica inquadratura in 3D isometrico dove però i vari personaggi ed edifici saranno rappresentati, non da poligoni mappati, ma da sprite. Questo permette, di fatto, al giocatore di poter intaccare quasi tutti gli oggetti presenti sullo schermo con buona pace di tutti gli amanti dei film di Bruce Willis e di Silvester Stallone.

Piromaniamo?

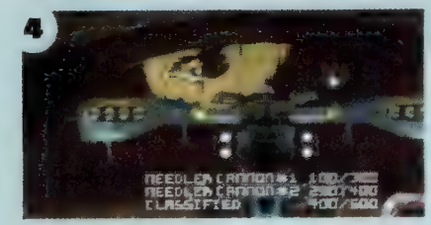
Ogni volta che colpirete un elemento del fondale questo comincerà a bruciare mentre alcune delle sua parti, dopo essere state raggiunte dalle fiamme, daranno vita a una serie di esplosioni veramente molto spettacolari. Questo fa sì che in diversi frangenti lo scenario di gioco si riduca ad una sorta di inferno virtuale dove i vostri nemici si ritroveranno letteralmente sepolti sotto una valanga di macerie fumanti. Inoltre, in talune locazioni, basterà anche una semplice raffica all'indirizzo di un particolare edificio per dare il via a una serie di reazioni a catena grazie alle quali potrete eliminare ingenti quantità di BioMech in modo relativamente rapido e sicuro. Oltre a risultare incredibilmente spassosa, la vostra opera di demolizione sarà anche giustificata dagli obiettivi delle varie missioni che, in molti casi, vi vedranno impegnati nell'abbattimento di particolari edifici quali fabbriche, industrie, palazzi governativi ecc. ecc. Una volta concluso con successo il vostro lavoro, vi sarà richiesto di recarvi in un particolare punto della mappa dove i vostri droidi potranno essere recuperati da un cargo alleato. La cosa però è più facile a dirsi che a farsi: infatti, per poter accedere a tutte le zone di un determinato livello dovrete prima riuscire a neutralizzare una serie di campi di energia che potranno essere disattivati avvalendovi dell'ausilio di una serie di pedane a pressione. Questo fatto contribuisce a rendere le varie task un pochino più complesse visto che, di fatto, ci costringerà ad



Mine: l'arma ideale per eliminare tutti i cattivi un po' troppo... appiccicosi!

Misc Stuff: un simpatico gadget con cui generare un utilissimo scudo d'energia.

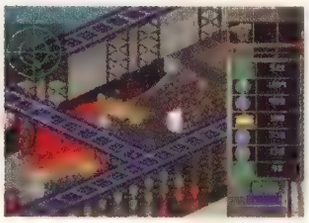
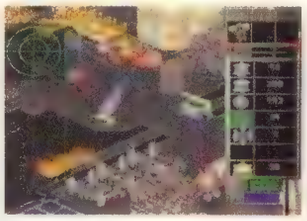
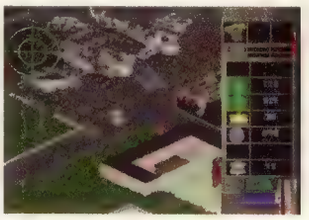
Plasma Cannon: l'arma migliore. Vedrete i nemici che vi si scioglieranno davanti!

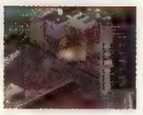


Needler Cannon: un fucile mitragliatore. Ideale per le feste un po' troppo affollate...

Hades Bomb: un must per la demolizione di edifici e catapecchie assortite!

Rockets: il modo più rapido ed indolore per eliminare i vostri avversari.



ispezionare in lungo e in largo quasi tutti gli schemi di gioco. Ovviamente, durante le vostre scarpinate lungo i vari livelli, dovrete fare anche attenzione ai vari BioMech il cui numero andrà via via aumentando man mano che progredirete lungo i vari schemi di gioco. I più comuni avranno la foggia di normali soldati armati di fucili oppure di ragni che non esiteranno ad esplodervi in faccia nel caso in cui tentiate di avvicinarvi troppo a determinate zone. Grazie al cielo, prima di ogni schema ci sarà data la possibilità di equipaggiare i nostri droidi con una serie di armi alquanto sfiziose, serie che andrà via via aumentando con il crescere del nostro conto in banca. In questo senso una caratteristica molto interessante è che in Badlam, a differenza di altri giochi, non sarete costretti a utilizzare una sola arma alla volta ma potrete decidere di impiegarle tutte contemporaneamente. Inoltre, lungo i vari livelli, ci sarà anche la possibilità di raccogliere dei power up che, tanto per cambiare, ci consentiranno di aumentare per un breve lasso di tempo le capacità offensive o difensive dei nostri mech.

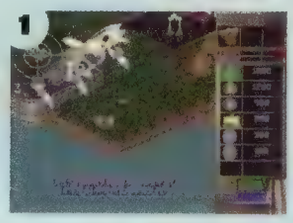
SENTI MAAA...

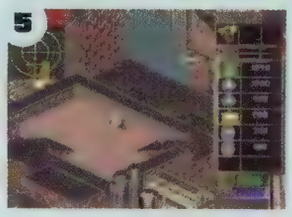
A giudicare da quanto riporta il manuale, nei livelli più avanzati di ***Bedlam*** esiste la possibilità di avere sotto diretto controllo fino ad un massimo di tre droidi. Uso il condizionale perché, nonostante le lunghe sessioni di gioco che ho effettuato finora, non sono ancora riuscito a spingermi oltre il terzo livello. Tuttavia dovendo dare un giudizio in base agli schemi che sono riuscito a vedere, direi che gli ultimi livelli si prospettano davvero molto (forse anche troppo) frenetici visto che già a partire dal decimo stage le cose cominceranno a farsi piuttosto incasinate. Come avrete probabilmente già immaginato da quanto detto finora, i vari stage risultano molto ampi il che vi costringerà a salvare la posizione di gioco praticamente alla fine di ogni schema. Ovviamente i 5 livelli che compongono il gioco dovranno essere affrontati in ordine progressivo: avrete comunque la possibilità di selezionare l'ordine nel quale affrontare le varie missioni che compongono ogni schema. Una volta completate con successo tutte le missioni di una sezione avrete accesso a quella successiva e cosi via fino a quando non sarete riusciti a riportare il nostro caro e dolce pianeta sotto il controllo della razza umana. Concludendo, cari i miei possessori di PS-X, direi proprio che il nostro giudizio su questo ***Bedlam*** non può che essere estremamente positivo. Certo, la grafica del gioco potrà anche essere un po' grezza e il gameplay più limitato rispetto a quello di titoli come ***Command & Conquer*** o ***Syndicate,*** tuttavia il titolo in questione presenta degli aspetti indubbiamente positivi che possono essere individuati nella sua azione di gioco rapida e frenetica, nel sistema di controllo estremamente preciso (il massimo, comunque, lo si ottiene sempre con il mouse) e nella buona varietà di livelli. Tutti elementi che, sono certo, non mancheranno di intrigare più di un possessore del 32-bit Sony amante di questo genere di giochi!

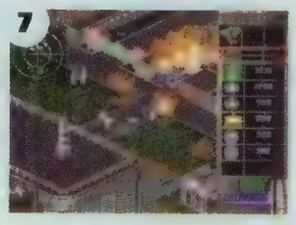
SHOGUN

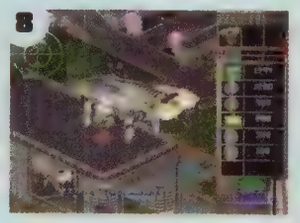
DIMMI DOVE VAI...

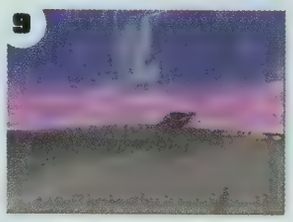
Oh, finalmente ecco un'opzione che vedrei bene in un sacco di altri giochi. Si tratta di una sorta di "guida on line" grazie alla quale, nel primo livello, sarà il computer stesso a dirvi tutto quello che dovrete fare, guidandovi passo passo tra i vari schemi e spiegandovi con un sacco di esempi l'uso delle varie armi e menù. Davvero un'ottima trovata che, di fatto, rende il piccolo supporta cartaceo allegato al gioco praticamente inutile!











Commento ***Bedlam*** **potrà anche non essere graficamente impressionante come altri titoli usciti recentemente per PlayStation, tuttavia i suoi veri punti di forza risiedono nella grande giocabilità e frenesia che, unite ai 25 livelli di gioco, vi terranno impegnati per lungo, lunghissimo tempo. Detto ciò state bene attenti: un mouse e una memory card sono la dotazione indispensabile per poter apprezzare appieno questo game, quindi cercate di premunirvi. In caso contrario non vorrei proprio trovarmi nei vostri panni...**

PRO...

- *Estremamente divertente*
- *Giocabile a lungo*

CONTRO...

- *Senza mouse perde moltissimo*
- *Tecnicamente povero*

LA PAGELLA...

Grafica : **64**
Sonoro : **67**
Giocabilità : **82**
Longevità : **83**
Originalità : **70**

80

UN DIZIONARIO CHE CONOSCE BENE L'INGLESE.

E lo parla perfettamente.

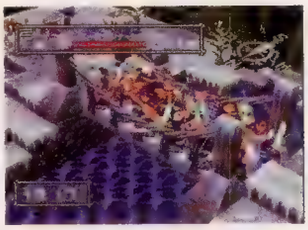
Questo non è solo un grande dizionario bilingue, utilissimo per le traduzioni, ma anche un prezioso compagno di studio: il programma, infatti, permette di ascoltare le parole inglesi pronunciate correttamente da uno speaker di madrelingua. Per lavorare meglio, con più comodità ed efficienza, è possibile mantenere in linea il dizionario insieme all'elaboratore testi. E per stare al passo con i tempi di una lingua viva e diffusa come l'inglese, il dizionario contiene i termini tecnici utilizzati in diversi campi, gli americanismi, i neologismi più attuali, le espressioni idiomatiche. L'inglese perfetto, scritto e parlato, è tutto qui, nel dizionario parlante Jackson.

a sole lire 49.000
IN EDICOLA, LIBRERIA, COMPUTER SHOP E GRANDE DISTRIBUZIONE

Dizionario parlante inglese/italiano e italiano/inglese: oggi tradurre è più semplice, più comodo, più interessante.

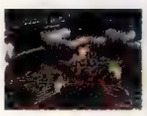
JACKSON LIBRI®
MARCHIO REGISTRATO
GRUPPO EDITORIALE FUTURA

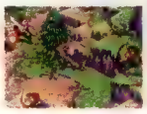
(Foto Sopra) Affollatissimo questo ponte! Si prospetta una battaglia senza precedenti... E' in casi come questo che tornano utilissimi gli incantesimi di una certa potenza... (Foto Sotto)

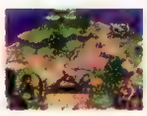


Vandal Hearts

Se Konami sta vivendo momenti difficili per ciò che concerne gli action games (*Project Overkill* e *Contra: Legacy of War* hanno floppato clamorosamente), nel settore degli RPG le cose vanno decisamente meglio. Oltre all'uscita dell'ottimo *Suikoden* in occidente, Konami ha introdotto sul mercato nipponico il valido *Vandal Hearts*, con la promessa di tradurlo in lingua inglese entro marzo.
La storia. Come è facilmente intuibile dal titolo, *Vandal Hearts* è ambientato in un paesaggio fantasy dove cavalieri, maghi, elfi e draghi fanno da padroni. Ma *Vandal Hearts* non è l'ennesimo RPG (Role Play Game - Gioco di Ruolo per i comuni mortali) giapponese infarcito di dialoghi e, quindi, assolutamente impossibile da giocare per chiunque non abbia un minimo di dimestichezza con la lingua nipponica.
Fortunatamente le cose non stanno in questo modo o, almeno, non completamente. *Vandal Hearts*, non è un mero RPG, ma fondamentalmente un gioco di strategia la cui struttura richiama abbastanza chiaramente quella di *Super Robot Wars* (Banpresto), gioco del quale - se si eccettua l'ambientazione, fantasy nel primo, fantascientifica nel secondo - condivide la stessa dinamica.
Vandal Hearts ci trasporta nel mondo di Ishtaria. Da quanto abbiamo potuto capire dal manuale, interamente in giapponese, questa landa magica era un tempo dominata dal malvagio Kenja Aresu che, grazie all'aiuto di mercenari e forze demoniache, governava sul popolo con pugno di ferro in un clima di terrore e sottomissione. A porre fine al suo dispotismo ci hanno pensato un gruppo di ribelli i quali, dopo averlo detronizzato, hanno riportato la pace a Ishtaira. Sono passati quindici anni da allora e la minaccia di Kenja Aresu si prospetta nuovamente all'orizzonte. Il malefico tiranno, infatti, sembra sia riapparso in alcune zone di Ishataria, portando morte e distruzione, grazie all'aiuto di demoni e forze oscure che non lo avevano mai abbandonato, nemmeno in occasione del colpo di stato. Sarà quindi compito del giocatore guidare un nuovo gruppo di avventurieri che, capeggiati dal valente guerriero Asshu Rasoba-To, affronterà mille battaglie al fine di scongiurare nuovamente questa minaccia e ristabilire l'ordine su Ishataria.



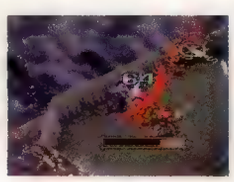


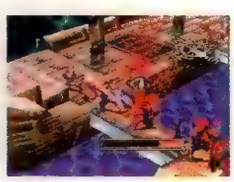


Titolo : **Vandal Hearts**
Casa : **Konami**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori: **1**
Genere : **Strategico/Rpg**

Cuori

Vandal Hearts come *Super Robot Wars*. Simile, ma non identico. Tanto per cominciare il gioco comincia con alcuni filmati realizzati in ray-tracing che illustrano brevemente la storia. Dopo questo si entra subito nel vivo, con il protagonista e due suoi compagni che vengono attaccati da alcuni briganti. Questa, però, è più che altro una sorta di battaglia di allenamento che ha come scopo quello di far capire il funzionamento del gioco. A parte i dialoghi tra i protagonisti e i nemici prima della lotta, l'ipotetica telecamera virtuale riprende in modo panoramico il campo di battaglia, rimarcando il numero delle pedine in gioco e la loro esatta ubicazione. In effetti, proprio come in *Super Robot Wars*, anche per *Vandal Hearts* i vari scontri si traducono più che altro in gigantesche partite a scacchi. Riveste grande importanza quindi stabilire quale posizione assegnare ai vari personaggi in base alla situazione del proprio gruppo e a quella dei nemici. A questo punto comincia la battaglia vera e propria che si svolge utilizzando un meccanismo particolare di turni. In pratica si hanno a disposizione tante mosse quanti sono i personaggi del team; per esempio se questo è composto da cinque membri si avranno a disposizione cinque turni prima che tocchi al computer e viceversa. Naturalmente ogni personaggio ha caratteristiche differenti rispetto agli altri; capacità di attacco, difesa e movimento. Tutti fattori decisamente importanti che si riflettono direttamente durante i vari scontri. Ogni turno infatti il più delle volte





si traduce in "sposta e colpisci": si muove il personaggio avvicinandolo a un nemico per poterlo attaccare, anche se chiunque sarebbe d'accordo sul fatto che un arciere sia più adatto ad attaccare da una certa distanza piuttosto che con un corpo a corpo dove sicuramente prevarrebbe uno spadaccino... Oltre a spostarsi e attaccare è possibile eseguire altre operazioni come lanciare magie o utilizzare oggetti ma, purtroppo, questo vuol dire rinunciare ad attaccare un nemico. Fortunatamente, man mano che i personaggi salgono di livello, oltre ad aumentare la loro forza complessiva, aumentano anche le mosse a disposizione per ogni turno. Sempre in relazione alla dinamica di combattimenti va sottolineato che in base alla mossa effettuata il comportamento dell'avversario varierà in maniera considerevole. Se, per esempio, è stata praticata una magia che non prende in considerazione nessun avversario, allora si procederà semplicemente con il personaggio successivo, mentre se è stato effettuato un attacco ci sono due possibilità: la prima è che il nemico venga eliminato direttamente e quindi si passi al turno successivo. La seconda è che il nemico sopravviva e contrattacchi. Il problema è che, soprattutto se la fortuna volge le spalle al giocatore, il nemico può addirittura eliminare a sua volta il personaggio che ha intrapreso inizialmente l'azione di offesa. Tutto questo si ripete per ogni personaggio del team, dopo di che la mano passa ai nemici e i ruoli di invertono fino a quando sarà di nuovo il gruppo dei protagonisti a condurre il gioco e così via.

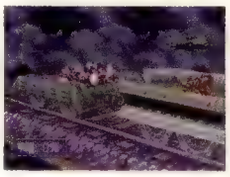
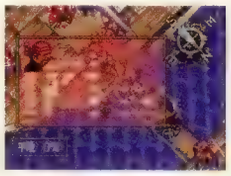
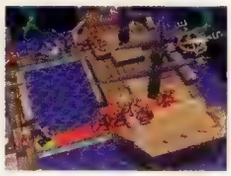
Vandali

Se a questo punto pensate che *Vandal Hearts* sia un gioco semplice... beh, è proprio così. Anche se è completamente in giapponese non si incontrano grosse difficoltà, poiché le azioni sono praticamente sempre le stesse e non serve conoscere questa lingua per poter condurre uno scontro in maniera decente. Gli unici pasticci a questo proposito potrebbero emergere solo fra una battaglia e un'altra, quando bisogna comprare le armi per i vari personaggi o salvare la situazione. Detto questo occorre fare qualche altra precisazione riguardo alla struttura di gioco. La prima riguarda la posizione dei personaggi e il loro orientamento: attaccare l'avversario da posizioni diverse produce effetti differenti e questo fattore in *Vandal Hearts* è importantissimo. Attaccare frontalmente piuttosto che di lato o alle spalle, infatti, sarà meno vile, ma fa sìi che il nemico possa difendersi con maggiore efficacia mentre quando l'offesa arriva da altre posizioni i tentativi di parare i vari attacchi risultano quasi sempre vani. Ciò vale anche per i protagonisti e quindi diventa importante scegliere l'orientamento dei propri personaggi cercando di valutare in anticipo da che parte verrà portato l'assalto dei nemici. Il secondo fattore è la possibilità di circondare un nemico: se l'avversario è vicino a uno dei personaggi alleati, quest'ultimo fornirà un supporto aumentando così le possibilità di colpirlo e il danno provocato. Infine l'obiettivo: ogni livello ha uno scopo ben preciso che può essere quello di eliminare tutti i nemici presenti piuttosto che uno solo o recuperare un tesoro. Il problema è che proseguendo nei vari livelli occorrerà fare i conti con veri e propri enigmi che bisognerà necessariamente risolvere per poter proseguire. Questi all'inizio saranno estremamente semplici (abbassare un pulsante piuttosto che spostare una cassa), ma più in là diventeranno sempre più complicati al punto che occorrerà coinvolgere anche i nemici (con l'inganno naturalmente) per poterli risolvere.

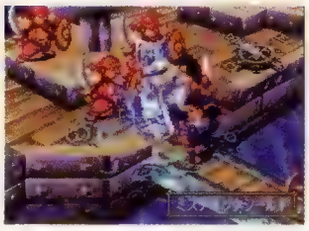
Prospetto Vicente

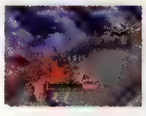
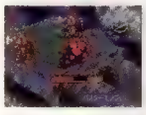
Tecnicamente parlando è interessante il tipo di interfaccia grafica che Konami ha adottato per *Vandal Hearts*. Questa è una sorta di miscuglio tra 3D e grafica bitmap. In pratica lo sfondo è stato realizzato in 3D, utilizzando texture e amenità varie, mentre i personaggi sono tutti in 2D: tale scelta potrebbe sembrare un tantino azzardata e invece è uno dei sistemi più ingegnosi che abbia mai visto poiché permette di cambiare liberamente la prospettiva di gioco e osservare così la situazione da punti differenti. Il tutto senza rinunciare al look fumettoso ottenuto grazie alla grafica bitmap. Oltre a questo bisogna aggiungere che le animazioni Full Motion sono davvero splendide e così anche gli effetti sonori, ma per questo vi rimando al commento.
In conclusione *Vandal Hearts* è sicuramente un gioco di strategia completo ed entusiasmante, ricco di particolari e soprattutto vario. Sono infatti decine e decine le missioni da completare, senza contare il fatto che è possibile terminare il gioco in varie maniere a seconda di come vengono svolte le battaglie. L'unico vero difetto potrebbe essere la lingua ma, come già detto, la conoscenza del giapponese non è fondamentale, in quanto basta capire la funzionalità di due o tre opzioni per poter giocare senza problemi.

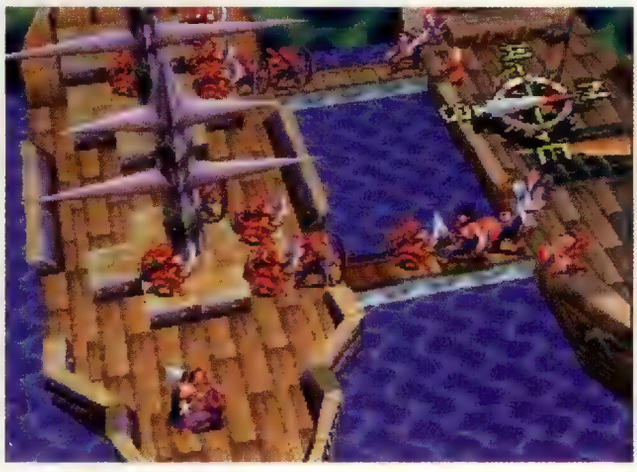
BIO MASSA

Carine queste piastrelle giallo-rosse... Come? Ehm, dalla regia mi comunicano che indicano l'area di attacco dei nostri personaggi e degli avversari...





Commento **Il primo impatto con *Vandal Hearts* non è stato dei migliori è questo non perché la grafica sia brutta o il sonoro orripilante, anzi... Il vero problema è l'introduzione, lunga più di cinque minuti, che non siamo riusciti a evitare in nessun modo! Fortunatamente questo è un problema secondario che può essere risolto semplicemente salvando la situazione una volta. Per il resto *Vandal Hearts* è uno dei migliori giochi di strategia che mi sia mai capitato di vedere. Sicuramente la qualità tecnica ha la sua importanza (come avrete capito la grafica e il sonoro sono ai massimi livelli), ma il vero punto di forza rimane il meccanismo di gioco "alla *Super Robot Wars*" davvero efficace. L'unico fattore che potrebbe scoraggiare un eventuale acquisto di *Vandal Hearts* è la presenza del testo in giapponese, ma se questo rappresenta per voi un problema insormontabile direi che le scelte sono due: prendere in considerazione la possibilità di imparare le basi di questa lingua o aspettare la versione inglese, prevista per il prossimo mese.**

Pro...

- *Grafica e sonoro superlativi*
- *Schema di gioco semplice e completo*

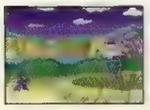
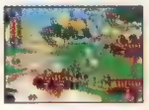
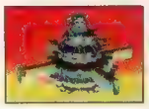
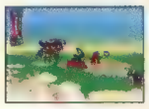
Contro...

- *Completamente in giapponese*
- *Intro non "skippabile" la prima volta*

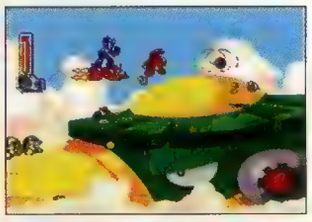
La pagella...

Grafica : **94**
Sonoro : **92**
Giocabilità : **85**
Longevità : **91**
Originalità : **87**

89

Rockman 8



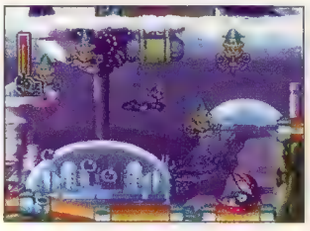
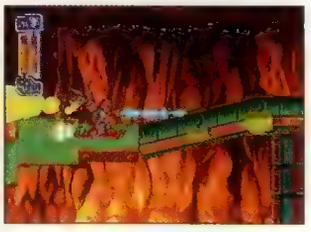
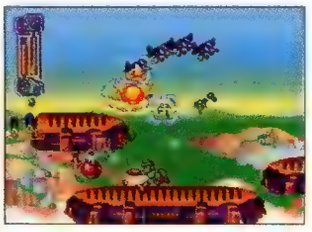
In questo periodo segnato dall'impiego massiccio della grafica poligonale in ogni genere videoludico è difficile imporsi con prodotti "ancora" bidimensionali. Più difficile è poi generare nel pubblico il dovuto entusiasmo per un gioco che, oltre a non mostrare alcun effetto speciale tridimensionale, addirittura somigli, a causa della sua grafica scarna, della povera palette di colori e della lineare struttura di gioco, alle ormai datate produzioni per i 16-bit. Ne è una conferma questa seconda avventura di *Rockman* (l'undicesima, dai tempi in cui Capcom la inaugurò su NES circa dieci anni fa) gestione PlayStation. Afflitto da un look tutt'altro che esaltante e dalla pessima reputazione ereditata dal prequel (*Rockman X3*, prequel solo per ordine di uscita su PlayStation, visto che si trattava della conversione da SNES del terzo episodio della serie parallela targata "*X*"), *Rockman 8* ha faticato non poco ad evitare l'oblio dell'indifferenza in seno alla comunità videoludica, fermo restando l'immutato interesse da parte dei numerosi fan della serie.

E di interesse ne suscita davvero tanto questo personaggio made in Capcom. Ne è una conferma da un lato il numero di conversioni per diversi formati operate durante gli anni da Capcom/US Gold, fra cui alcune delle prime trasposizioni per PC di giochi per console (in particolare le versioni "remixate" del primo e del terzo episodio della serie *Rockman* e, a seguire, *Rockman X* su supporto digitale), dall'altro la quantità di gadget, giocattoli, manga e serie televisive ispirati al giovane Rock (fenomeno limitato al Giappone e in parte agli USA). Dati questi precedenti storici, sarebbe facile e scontato etichettare questo *Rockman 8* come un prodotto destinato unicamente agli ammiratori del piccolo androide blu, ma c'è qualcosa che lo rende inaspettatamente appetibile da una più ampia schiera di videoplayers. Seppur surclassato per estetica dai suoi più diretti concorrenti, *Lomax* e *Rayman* (limitandoci a considerare i soli platform bidimensionali), *Rockman* 8 riesce infatti a tradurre un'ottima giocabilità e una coinvolgente varietà di situazioni in un potenziale ludico esplosivo che prescinde l'aspetto meramente cosmetico.

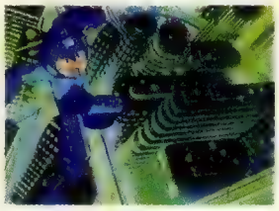
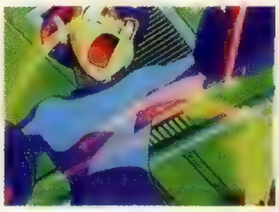
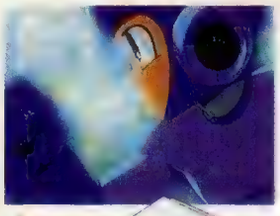
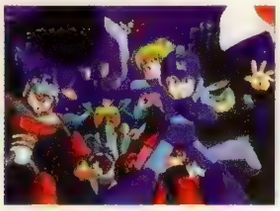
La Prima Volta

Il primo impatto con il gioco non è però dei più esaltanti. Dopo una bella introduzione in FMV che ricorda non poco le sigle e i personaggi dei mostri sacri dell'animazione giapponese da *Tetsuan Atom* (conosciuto in occidente come *Astroboy*) in poi, si viene immediatamente catapultati in una scenografia deludente che rischia di smorzare all'istante ogni entusiasmo. La sensazione di essere stati nuovamente "traditi" da Capcom, a dispetto della potenza di PlayStation e dei sette mesi trascorsi dalla conversione di *Rockman X3*, si fa sempre più opprimente mentre si percorre il primo, corto e tremendamente lineare livello di gioco. Contemporaneamente, alcuni elementi lasciano piacevolmente sorpresi: il fremito delle piante tropicali investite dai colpi esplosi dal braccio armato di Rockman mentre si fa strada nel

Titolo : Rockman 8
Casa : Capcom
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1
Genere : Platform

Un breve assaggio dei diversi tipi di livelli presenti nell'ultima fatica Capcom...

livello, così come il passaggio di un nutrito stormo di uccelli dai colori sgargianti che per nulla impensierisce l'hardware di PlayStation, sono particolari che, seppur marginalmente, riescono a instillare nel giocatore la curiosità necessaria a proseguire nel gioco per scoprirne l'intima essenza che si cela dietro quelle poche decine di colori. E c'è davvero tanto da scoprire in questo *Rockman 8*. Il primo livello si scopre essere puramente introduttivo e i tredici successivi (di cui solo quattro accessibili all'inizio), affrontabili in qualsiasi ordine e decisamente più avvincenti, impegnano il robottino blu in performance sempre diverse. Alcuni prevedono sezioni aeree in stile shoot'em up (in cui verremo affiancati e aiutati da piccoli e grandi droidi come Beat, Auto ed Eddie), altri corse a rotta di collo su pericolosi monosci a reazione (!), altri ancora richiedono l'uso di un minimo di attività celebrale per impiegare l'arma giusta al momento giusto (è il caso del bellissimo stage in stile Inca) o per attivare determinati switch che liberano passaggi occlusi da indistruttibili barriere. La varietà delle situazioni è quindi tale che raramente si incontra la medesima struttura di livello per più di una volta. Alcuni stage sono, inoltre, talmente vasti (fortuna che esiste la possibilità di salvare la partita su memory card) da includere boss di metà livello che spezzano il normale fluire dell'azione, risparmiandola dalla ripetitività. I boss finali, in particolare, con le loro peculiari procedure d'attacco, sono splendidamente concepiti e realizzati. Essi richiedono di essere affrontati con intelligenza, prima per impararne e digerirne il comportamento e in seguito per impostare e attuare la giusta tecnica offensiva. Riuscire a sconfiggere un avversario apparentemente insormontabile, solo grazie alla propria furbizia ed abilità, piuttosto che alla cieca potenza di fuoco, offre un'avvincente sensazione di dominio e realizzazione; una regola che la casa di *Street Fighter II* conosce perfettamente. Le diverse caratteristiche fisiche dei boss inoltre impediscono di utilizzare la stessa arma con la medesima efficacia. Il glaciale Frost Man, ad esempio, si farà beffe di voi se tenterete di impensierirlo con i comodi missili a ricerca calorica. Usate, invece, armi dirompenti e lo vedrete sgretolarsi in poco tempo.

Parlando di armi va detto che queste non sono tutte immediatamente disponibili, ma vengono acquisite durante il gioco abbattendo i diversi boss che le impiegano (caratteristica, questa, presente sin dal primo episodio della serie *Rockman*). Alcuni upgrade del proprio arsenale standard sono invece operabili visitando il laboratorio del fedele Dr. Light, previa consegna di un adeguato numero di bulloni raccattati nei recessi dei livelli.

Un po' difficile questo...

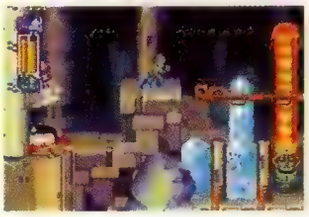
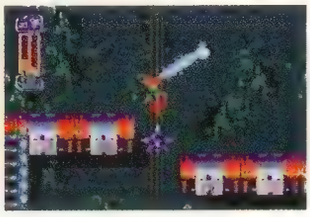
In *Rockman 8* l'opportunità di scegliere l'ordine con cui affrontare i vari mondi rende difficile valutare oggettivamente una più o meno ragionata crescita del livello di difficoltà, ma non impedisce di fare alcune interessanti considerazioni.
La maggior parte dei videogiochi è disegnata in modo da presentare ostacoli sempre maggiori man mano che si procede nel gioco. Alcuni introducono di tanto in tanto stage "facili" o quadri bonus per evitare pericolose impennate del livello di frustrazione, altri offrono la possibilità di settare a priori l'ostilità del game scegliendo fra le classiche opzioni *easy, medium* e *hard*. Quali fra questi principali espedienti (o loro combinazioni) sia il più efficace,è impossibile dirlo, ma aiuta a capire quanto sia azzeccata l'alternativa proposta da *Rockman 8* (e anche da *Super Mario 64*, se mi si perdona l'accenno alla concorrenza).
In quest'ultimo, infatti, il grado di difficoltà non cresce fra un livello e l'altro, ma nell'ambito dei livelli stessi che, grazie alla loro tipicità strutturale, stressano differenti abilità del videoplayer (riflessi, spirito di osservazione, memoria, ingegno e, perché no, anche pazienza). Come detto precedentemente, indovinare l'arma migliore da utilizzare nelle diverse situazioni costituisce un gradito elemento strategico che influisce in maniera determinante sul grado di difficoltà e sul buon esito della partita.

Note dolenti

Sebbene eccellente dal punto di vista prettamente ludico, *Rockman 8* non è esente da difetti. Eliminando la questione cosmetica che a mio parere incide pochissimo sul giudizio finale, va menzionata, prima fra tutte, l'impossibilità di accovacciarasi che, quasi per tradizione, continua a minare la giocabilità dei titoli di questa serie, costringendo il giocatore a saltare colpi altrimenti evitabilissimi (o performare veloci slide laterali di dubbia efficacia).
Fortunatamente, l'esistenza di una barra d'energia aiuta ad "accettare" questo inconveniente (comunque raro) smussando la frustrazione. I nemici eliminati, inoltre, si rigenerano con sorprendente velocità (o meglio, si rigenerano appena escono fuori dallo schermo) lasciando poco spazio a spensierate camminate a ritroso nei livelli già ripuliti, magari per cercare qualche bonus nascosto. Talvolta questa circostanza si rivela però di provvidenziale utilità visto che permette di guadagnare energia vitale raccogliendo i vari pod rilasciati dallo stesso nemico abbattuto più volte. Si capisce quindi che questi, più che difetti sfuggiti all'attenzione del designer, sono il risultato di scelte precise che, seppur opinabili, non incidono minimamente sull'ottimo risultato finale. Ma il vero unico grande difetto di *Rockman 8* è l'assuefazione che genera nel videoplayer. Stretto nelle spire della sua estrema giocabilità e corrotto dal desiderio di scoprire l'ennesima diavoleria che lo attende alla fine del prossimo livello, l'ignaro giocatore rischia di restare attaccato al monitor per ore (da qui la scelta di Capcom di evitare colori sgargianti ed effetti di luce per scongiurare il risveglio di una latente epilessia fotosensibile) prima di andare all'appuntamento con i suoi epilettici compagni di gioco che, carichi di sassi, lo attendono sul cavalcavia...

MORPHEUS

L'introduzione animata è l'unico aspetto di* Rockman 8 *che testimonia la gestione a 32-bit.

Alcuni livelli richiedono l'uso di particolari armi per essere completati con successo.

Commento La grafica non è tutto. Ecco cosa insegna questo *Rockman 8*. Giocabilità e creatività sono gli elementi di maggior impatto ed importanza. Fermo restando l'effettiva negligenza di Capcom nel settore estetico, la casa giapponese ha stavolta colpito nel segno realizzando un game che, a dispetto delle premesse, si è rivelato un piccolo gioiello destinato ad arricchire non poco il già nutrito gruppo di fan del piccolo androide Rock.

Pro...

- *Livelli numerosi e sempre vari*
- *Divertentissimi i boss di fine livello*

Contro...

- *Grafica da 16-bit*
- *L'impossibilità di abbassarsi è ridicola*

La pagella...

Grafica	**81**
Sonoro	**81**
Giocabilità	**93**
Longevità	**93**
Originalità	**80**

86

GIOCATE ULTRA-SPETTACOLARI COME QUESTE VENGONO EFFETTUATE SEMPLICEMENTE PREMENDO IL PULSANTE DI TIRO. OVVIAMENTE IL TIPO DI TIRO VARIA A SECONDA DEL TEMPO DI PRESSIONE DEL PULSANTE E DALL'ALTEZZA E DIREZIONE DEL CROSS.

International Superstar Soccer Deluxe

Su PlayStation abbondano i titoli calcistici tecnicamente ineccepibili che mostrano i prodigi compiuti dai programmatori nel corso degli ultimi anni. Purtroppo quello che manca è un gioco veloce e divertente, che riesca a ricreare, almeno in parte, tutte le sensazioni che si provano con una partita di calcio reale. Anche la Konami è stata colpevole di questo crimine in passato (sebbene *Winning Eleven 97*, recensito lo scorso mese, non sia affatto male), così i capoccia della casa nipponica hanno deciso di lanciare sulla console Sony una conversione di un titolo ormai divenuto un classico su Super NES, *International Superstar Soccer Deluxe*.

Il gioco in questione non ha motion-capture, la grafica è interamente bidimensionale e l'unica aggiunta di rilievo che è stata fatta rispetto alla versione Nintendo riguarda il commento parlato. Ciò nonostante è meglio di molti altri titoli attualmente disponibili sul mercato. *ISS Deluxe* risale infatti a un periodo in cui i videogiocatori si "accontentavano di poco" e grafica e sonoro non erano tutto. Non abbiamo quindi i miliardi di opzioni di *FIFA*, ma una buona fluidità di gioco e la possibilità di passare, tirare e fare scivolate. Insomma, gli elementi fondamentali per un gioco di calcio.

Let's Start!

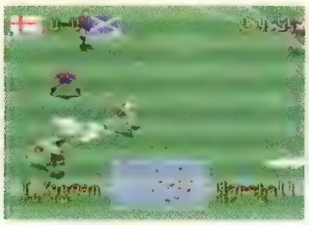
ISS Deluxe vanta cinque differenti livelli di difficoltà. Oltre a questi potrete settare i soliti parametri, quali la lunghezza della partita e le condizioni meteorologiche, e quindi lanciarvi al comando della vostra nazionale preferita in una partita amichevole, un campionato o una coppa.
Prima di ogni partita dovrete però selezionare l'undici che andrà in campo.
Nell'apposita schermata vi verrà presentata la vostra rosa con ogni nome (inventato, ci teniamo a precisarlo) affiancato da una faccina: se questa sarà arancione e sorridente il giocatore godrà di ottima forma, mentre in caso di faccina blu farete bene a rimpiazzare il giocatore incriminato con una delle tre riserve disponibili. Operate le vostre scelte, ecco l'arbitro con tanto di monetina per la scelta del campo...

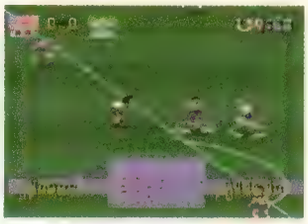
Back II the Basics

Sin dai primi istanti di gioco *ISS Deluxe* colpisce per la sua... ehm... essenzialità: la grafica è stata convertita *paro paro* da Super NES e, sebbene il tutto funzionasse egregiamente sul 16-bit Nintendo, onestamente ci aspettavamo qualcosina di più dalla macchina che ci ha regalato *Tomb Raider* e *WipEout 2097*. Certo, gli sprite si muovono bene: saltano egregiamente in caso di colpi di testa, eseguono scivolate e tackle lunghissimi e rubano la palla dai piedi dell'avversario (un po' troppo facilmente, direi). Ciò nonostante *ISS Deluxe* soffre della "sindrome da goal fotocopia": ogni squadra, anche la più forte, può quin-

Titolo : I.S.S. Deluxe
Casa : Konami
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

IL TASTO DI CORSA, UTILISSIMO, VI PERMETTE DI BATTERE IN VELOCITÀ IL DIFENSORE CHE VI MARCA. SFORTUNATAMENTE UTILIZZANDOLO IL LIVELLO DI ENERGIA DEI VOSTRI PLAYER SI ABBASSERÀ PIÙ RAPIDAMENTE E SARETE QUINDI COSTRETTI A EFFETTUARE SOSTITUZIONI SU SOSTITUZIONI (FOTO DI DESTRA).





NELLA VERSIONE PLAYSTATION SONO STATE AGGIUNTE DIVERSE CONDIZIONI METEOROLOGICHE, CONDIZIONI CHE INFLUISCONO NOTEVOLMENTE SUL RIMBALZO DELLA PALLA.

di essere battuta utilizzando sempre la medesima tattica. Esistono degli accorgimenti per evitare questo (se giocate in due potete mettervi d'accordo per evitare di segnare col solito modo), ma realizzare un gol in altra maniera è compito davvero improbo: i tiri dalla distanza vengono irrimediabilmente deviati sopra la traversa, respinti a breve distanza o indirizzati in calcio d'angolo, il tutto a discapito del povero attaccante frustrato e della longevità finale del gioco.

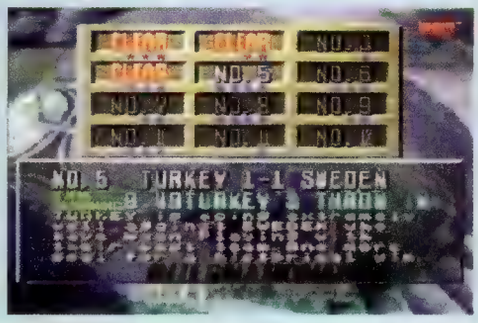
OLTRE IL DANNO, LA BEFFA...

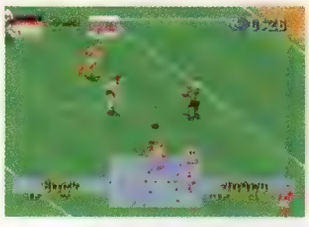
Come accade in *FIFA '97*, *ISS Deluxe* vanta un commento parlato di tutto rispetto. Già la versione Super NES includeva qualcosa di simile, ma sulla console Sony il tutto ha raggiunto livelli eccellenti con il telecronista che (in inglese) si esalta e, in talune occasioni, sfoggia il proprio humour (nel caso mettiate il gioco in pausa, il commentatore si chiederà a quale motivo sia dovuto il ritardo nella disputa della partita). In conclusione *ISS Deluxe* su PlayStation è la dimostrazione che il passato videoludico non è tutto rose e fiori, o meglio, che se ce lo ricordiamo a tinte rosee è meglio non rispolverarlo. Uno dei migliori titoli disponibili nella gloriosa storia del Super NES è diventato un gioco da 67%, quando sarebbe dovuto rimanere un lontano ricordo del nostro passato a 16-bit. Certo, il sistema di controllo alquanto semplice, l'immediatezza del gioco e il vasto numero di mosse acrobatiche sono sempre punti a favore del titolo Konami, ma senza alcun dubbio *International Superstar Soccer Deluxe* utilizza in percentuale troppo bassa le capacità della PlayStation.
Attenzione, non stiamo criticando la scelta della casa nipponica di realizzare un titolo bidimensionale sul 32-bit Sony, anzi molti programmatori dovrebbero dare un'occhiata a questo gioco e trarne insegnamento. Ma in tre anni l'hardware ha fatto prodigiosi balzi in avanti e ci aspetteremmo qualcosa di simile anche dal software...

SIMON

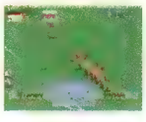
SE SOLO POTESSI...

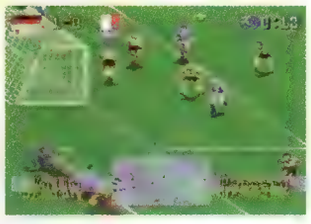
Alla Konami devono essersi spremuti notevolmente per trovare un'opzione originale per *ISS Deluxe*, ma alla fine i loro sforzi sono stati premiati dalla modalità *Scenario*. Qui troverete una serie di partite giocate solo parzialmente con, ad esempio, l'Inghilterra che deve vincere assolutamente e che sta perdendo 3 a 1 col Brasile. Starà a voi impersonare Ince e soci e ribaltare le sorti dell'incontro nel poco tempo rimasto prima del triplice fischio arbitrale. In tutto ci sono tre gruppi di sedici scenari, con diversi risultati e limiti di tempo, ma tutti che iniziano con un calcio d'angolo o una punizione. Un modo di gioco interessante e da non sottovalutare per i titoli futuri.

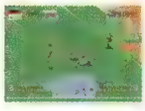




I PORTIERI DI **ISS DELUXE** *SONO DEI VERI POLIPI E NELLA MAGGIOR PARTE DEI CASI BLOCCANO QUALSIASI TIPO DI TIRO ESEGUIATE. MA PROVATE A SUPERARLI IN VELOCITÀ E A TIRARE E SEGNERETE IL 99,99% DELLE VOLTE...SIGH...*







Commento **Il ritorno di un classico: non ricordo nemmeno quante ore (ore? Diciamo giornate...) ho passato giocando a *International Superstar Soccer* su Super NES, probabilmente la migliore simulazione calcistica di tutti i tempi, insieme a *Kick Off* per Amiga. E' quindi un peccato dover constatare che con questa conversione per PlayStation la Konami abbia fatto un mezzo buco nell'acqua: tecnicamente il titolo è identico alla sua controparte a 16-bit (e sono passati quasi tre anni!) e in quanto alla giocabilità... Beh, passaggi, scivolate, cross e simili sono rimasti identici, ma purtroppo non è cambiato nemmeno il modo di segnare: i portieri si ostinano a bloccare tutto quello che viene scagliato verso di loro, bottigliette e arance comprese, da qualsiasi distanza, mentre si fanno battere come polli quando li passate in velocità. Triste. Molto triste. *ISS Deluxe* era (ed è tuttora) uno dei migliori titoli disponibili per Super NES: su PlayStation è solo uno dei tanti.**

PRO...

- *Giocabilità immediata*
- *Sistema di controllo semplicissimo*

CONTRO...

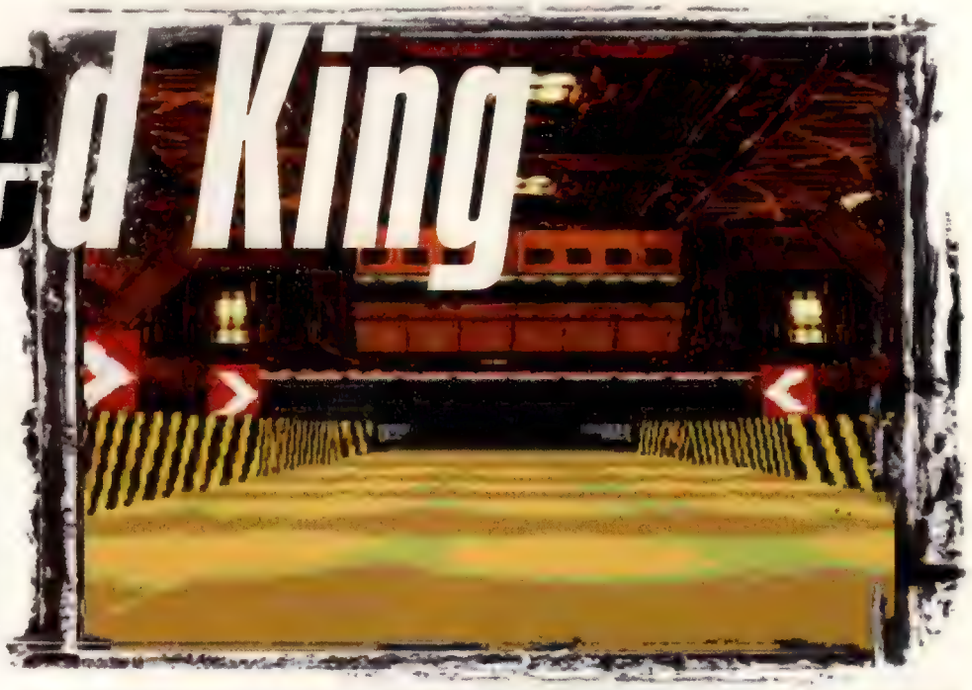
- *Look da 16-bit*
- *Non divertente come l'originale*

LA PAGELLA...

Grafica	**65**
Sonoro	**71**
Giocabilità	**71**
Longevità	**62**
Originalità	**53**

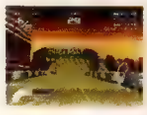
67

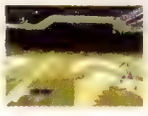
Speed King



Tutto è cominciato circa sei anni fa quando, sull'allora incredibile Super NES, apparve uno dei giochi di corsa più divertenti mai prodotti per una console. Il titolo in questione si chiamava *F-Zero* e non si trattava di una simulazione come le altre: *F-Zero* proiettava il giocatore sopra fantascientifiche automobili che viaggiavano su cuscino d'aria. La caratteristica principale del gioco era quella di sfruttare le capacità grafiche della console Nintendo e il risultato era un titolo veloce e divertentissimo. Il fatto strano è che, per ben quattro anni dall'uscita di *F-Zero* e nonostante il successo di questo gioco, non è mai stato realizzato alcun seguito, né clone degno di nota, fino al giorno in cui la Psygnosis ne ha riciclato l'idea pubblicando il fantastico *WipEout* per PS-X, Saturn e PC. Il gioco era praticamente un'evoluzione di *F-Zero* e ottenne un successo incredibile al punto che Psygnosis non tardò a realizzarne un seguito. Insomma, ormai la sfida era lanciata e la prima software house a raccoglierla è stata la Konami con *Speed King*.

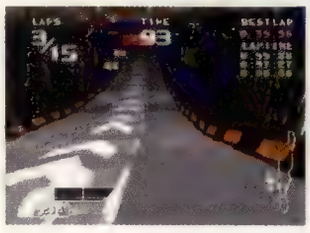
Il background di alcuni livelli ricorda molto quello di WipEout, *ma in generale la cura per i fondali e le ambientazioni è notevolmente minore in* Speed King.

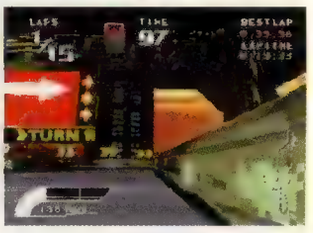




Il gioco è ambientato nel 2045 nella città di Neo Kobe e vede diverse squadre gareggiare tra loro allo scopo di vincere il torneo di Speed King. Prima curiosità: le otto squadre portano il nome di vecchi giochi Konami. Vi dice niente *Gyruss*? Le possibilità sono due: sì o No. A parte gli scherzi, sono sicuro che coloro che seguono il mondo dei videogiochi da almeno una decina di anni staranno già sognando questo vecchio sparatutto della Konami. Le parole *Solid Snake*, invece, provocano qualche reazione dentro i vostri neuroni? No? Peccato. Anche questo, infatti, è stato uno dei titoli più belli della Konami, realizzato per computer MSX e altre macchine prodotte esclusivamente per il mercato giapponese. Se dovessimo andare avanti con i ricordi, date le citazioni inserite in *Speed King*, penso che non basterebbero due giorni e due notti, quindi sarà meglio continuare con la descrizione del gioco... Eravamo rimasti al torneo di Speed King. Le squadre in lizza per il titolo sono otto e ognuna di loro mette a disposizione dei giocatori un potente mezzo anti-gravità, in grado di raggiungere velocità

Titolo : Speed King
Casa : Konami
Versione : Giapponese
N° Giocatori: 1-2
Genere : Racing





eccezionali e capaci di incredibili acrobazie. Inutile dire che le "automobili" sono tutte differenti tra loro per quanto riguarda le caratteristiche tecniche: si va quindi dal mezzo che corre come Speedy Gonzales, ma che non curva neanche a prenderlo a pedate alla macchina che vi spalma sul sedile quando accelera ma che come viene toccata esplode, alla lumaca che però sembra correre sui binari tanto è stabile.

E allora un problema di forma...

La prima cosa che abbiano notato vedendo *Speed King* riguarda la forma dei mezzi. Vi ricordate le favolose astronavi di *F-Zero* o le macchine di *WipEout* definite in ogni particolare? Beh, scordatevele. Non voglio dire che le auto di *Speed King* siano brutte e che vi butterete dalla finestra appena le vedrete, ma non posso negare che siano decisamente rozze. In *WipEout* avevamo a che fare con veri e propri jet su cuscino d'aria, dalle forme accattivanti ma completi di ali, deflettori e motori a vista. Per *F-Zero* il discorso era differente in quanto i mezzi erano disegnati. In *Speed King*, invece, è difficile capire a cosa si

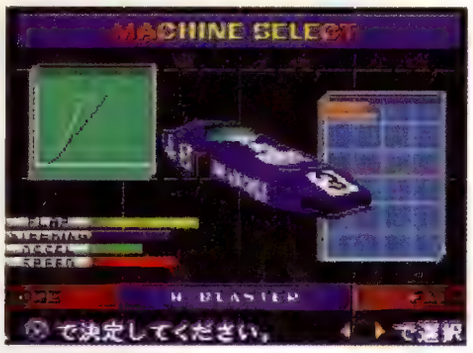
siano ispirati i programmatori quando hanno deciso la forma e i modelli delle astronavi. Da un certo punto di vista ricordano leggermente quelle di *F-Zero* ma, a conti fatti, rimangono sempre dei grossi amalgami di poligoni motorizzati messi su strada, simili più a grattaceli posti di traverso che ad ipotetiche automobili del futuro. Se dovessimo immaginare quale macchina del presente potrebbe, nella sua versione futura, avvicinarsi maggiormente a uno dei mezzi di *Speed King*, anche la mia terremotata Marbella verrebbe scartata perché giudicata troppo elegante.

Pistaaaaa...

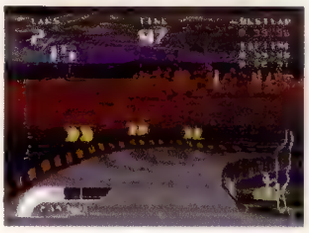
Parlando di piste, l'altra sera ce ne siamo fatta una... emh, no... scusate, ritiro tutto: voi non avete sentito nulla, ok? Riprendendo il discorso, le piste di *Speed King* sono la parte più originale del gioco. In effetti queste hanno una forma decisamente insolita, poco adatta a una gara di velocità, come se fossero pensate più per delle Stunt Car che per qualche altro genere di macchina. Beh, se così fosse allora il titolo *Speed King* non avrebbe assolutamente nessun senso, ma è difficile trovare un'altra spiegazione logica per la forma della pista. Salti, curve, paraboliche, conformazione della pista che cambia in continuazione e altre amenità: queste sono le difficoltà che bisogna affrontare nel gioco e, capirete bene che una Formula Uno non sarebbe certo adatta a certi tipi di percorsi. Certo, la velocità non manca, ma una volta presa confidenza col gioco ci si pensa due volte prima di lanciare il proprio mezzo a 400 Km/h per poi schiantarsi contro il muro perché non si riesce a curvare o perché il salto precedente ha diminuito la stabilità in modo drastico. Comunque, per dovere di cronaca, le piste in cui è possibile gareggiare sono solamente quattro ma, viste le ultime tendenze (soprattutto dopo titoli come *WipEout* o *Rage Racer*) non metterei la mano sul fuoco pensando al fatto che siano solo questi i percorsi e che non ne sia stato inserito nemmeno uno segreto o da raggiungere dopo aver terminato il primo quartetto.

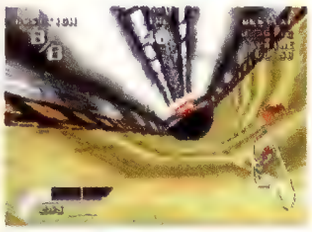
Poligoni Sfrigolanti

Signore e signori, eccoci arrivati alla parte tecnica del gioco. Purtroppo con questo capitolo arrivano anche i principali difetti di *Speed King*. Del design delle auto avevamo già parlato, ma le varie carenze tecniche non riguardano solo il gusto con cui è stato progettato il gioco. Mi spiego meglio. Tempo fa erano insorte polemiche sul fatto che *WipEout* "clippasse", ovvero che i poligoni comparissero improvvisamente sullo schermo quando erano ancora in lontananza. Tutto il diverbio era nato tra due schiere di appassionati: una che giudicava il gioco mediocre per questo difetto e l'altra che riteneva il difetto irrilevante per la giocabilità del tutti. In redazione siamo tutti d'accordo con la seconda ipotesi, ma anche noi ci siamo dovuti rendere conto del fatto che in *Speed King* il "clipping" è davvero esagerato. Questo, oltre tutto, preclude anche la giocabilità per un semplicissimo motivo: spesso le curve appaiono troppo tardi per essere affrontate come si deve e il botto diventa inevitabile. In generale, comunque, non credo piaccia a nessuno vedere il tracciato costruirsi mentre lo si sta percorrendo.
Differentemente da *WipEout* infatti dove questo difetto riguardava solo i grossi poligoni dello sfondo, in *Speed King* è incentrato proprio sulla pista e i risultati sono molto diversi rispetto al titolo Psygnosis. Un'altra sostanziale differenza rispetto a *WipEout* riguardano gli effetti speciali: *Speed King* ne è praticamente privo. *WipEout*, e ancora di più *WipEout 2097*, era pieno di giochi di luce, monitor sulla pista, mezzi di soccorso che volavano sopra le macchine e altre amenità che nel titolo Konami ci possiamo solo sognare. Questa differenza è riscontrabile già dal fatto che in *WipEout* ogni pista è ambientata in un luogo diverso con caratteristiche climatiche differenti, mentre *Speed King* si svolge prevalentemente in città e l'unica differenza tra le pista è la loro forma. Scordatevi quindi, l'effetto pioggia, gli uccelli che svolazzano per la foresta, l'elettricità che devasta i mezzi degli avversari o le scie dei motori (a proposito di quest'ultimo punto, in *Speed King* il fuoco dei razzi è stato realizzato con una semplice luce lampeggiante...). Insomma, una bella differenza rispetto al capolavoro Psygnosis.



Ognuno può dar libero sfogo alla propria fantasia in qualsiasi modo desideri, ma il design dei mezzi in questo caso è... ehm, quantomeno discutibile...

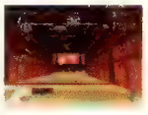




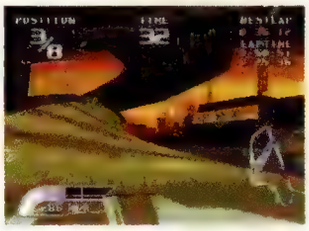
Suonale al Sonoro!

Le musiche di *Speed King*, bisogna ammetterlo, sono molto accattivanti con pezzi che assomigliano a un mix tra Tecno e Heavy Metal (di quello cattivo). Gli effetti invece non sono un granché: purtroppo questi si concentrano tutti sul rumore dei motori della propria macchina e nel parlato del computer. Inutile il paragone con *WipEout* dove, a seconda della situazione, può cambiare anche il sonoro. Dovendo proprio dirla tutta, in *Speed King* il rumore del mezzo, più che un jet, ricorda un asciugacapelli, ma tant'è... Konami, Konami, che ci combini?

BIO MASSA



Commento **Ragazzi, inutile evitare il discorso con frasi tipo "solo per appassionati" o "non è del tutto malaccio". *Speed King*, mi dispiace per la Konami della quale sono fedele sostenitore, perde clamorosamente la sua sfida con WipEout. Il problema principale è che un gioco di questo tipo si poteva ancora tollerare quando la PS-X era appena uscita sul mercato ma, dopo aver visto capolavori come l'antagonista della Psygnosis o *Rage Racer* della Namco, non riesco ancora a capacitarmi all'idea che la mia software house preferita abbia prodotto un gioco di così scarsa qualità. Se devo essere sincero, ho paura che *Speed King* sia un titolo confezionato "alla buona", giusto per mandare sul mercato qualcosa di alternativo a *WipEout*: per le piste, ad esempio, ho il sospetto che non siano state nemmeno provate per calibrarne la difficoltà. Non metto in discussione che qualcuno possa trovarlo anche divertente, ma si tratta solo di qualche caso isolato. Personalmente continuo a preferire *WipEout 2097*.**



Pro...

- *E' l'unica alternativa a WipEout*
- *Bellissima introduzione*

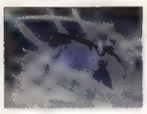
Contro...

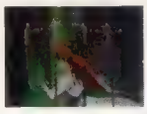
- *Troppe lacune dal punto di vista tecnico*
- *Poca varietà nelle piste e nei mezzi*

La Pagella...

Grafica	**74**
Sonoro	**86**
Giocabilità	**68**
Longevità	**72**
Originalità	**91**

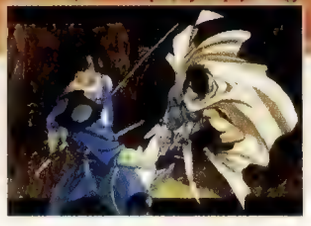
72

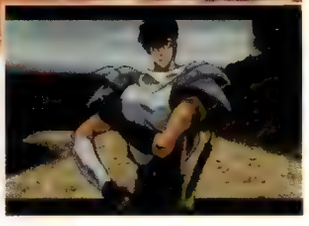




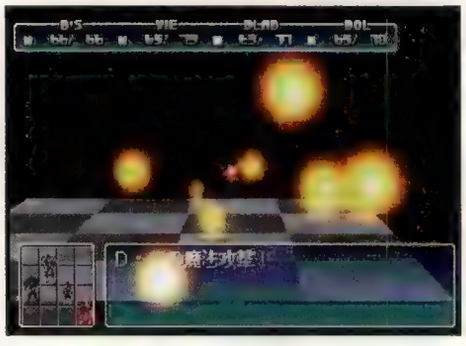
Bastard!!

Dopo una prima apparizione su Super Famicom sotto forma di un particolare picchiaduro a incontri *Bastard!!*, il manga fantasy con più citazioni di complessi heavy metal della storia, è giunto su Playstation nella veste a lui ben più adatta, vale a dire il gioco di ruolo. Normalmente i titoli ispirati ai manga più famosi si rivelano piuttosto deludenti, anche perché raramente sono curati dall'autore del fumetto a cui si riferiscono. Questa volta però sembra che Shueisha e Seta abbiano collaborato strettamente per ottenere un prodotto che soddisfi i numerosissimi fan dello splendido manga di Kazushi Hagiwara. Sarà vero?





LE MAGIE UTILIZZABILI SONO LE STESSE PRESENTI NEL MANGA.



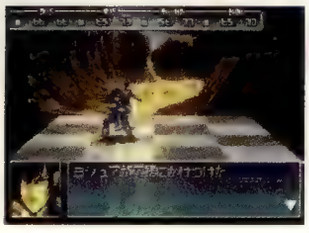
Titolo : **BASTARD!!**
Casa : **SETA**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori : **1**
Genere : **RPG**

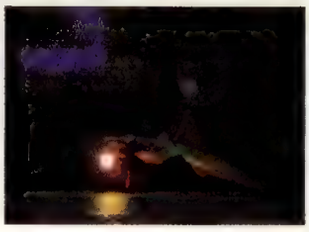
La versione Playstation di *Bastard!!* ha come protagonista un Dark Schineider decisamente depotenziato e apparentemente senza memoria: scordatevi quindi il mago immortale ed onnipotente visto nella parte del fumetto pubblicato in Italia. L'incubo descritto nella presentazione in FMV ci permette di comprendere in parte la ragione del suo stato.
Sembra infatti che questo sia causato da uno scontro con l'amico e allievo Kahr Su, giunto in aiuto della giovane sacerdotessa Yoko inspiegabilmente attaccata dal nostro protagonista. Durante questo tremendo duello Yoko riesce a lanciare un potente incantesimo che gli consente di arrestare la terribile furia di Shineider, a costo però di uno sforzo tremendo. Ora Yoko riesce a comunicare con Dark solo sotto forma di una sfera di energia, che gli consente inoltre di eseguire incantesimi curativi.
Per salvare la giovane sacerdotessa Dark inizia così una nuova avventura accompagnato dagli altri personaggi apparsi nell'avvincente manga di Hagiwara.

UN SISTEMA MODERNO

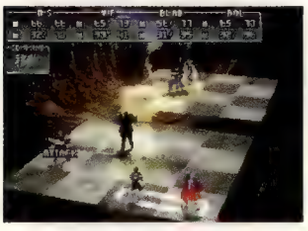
DAL CUORE ANTICO

Questa nuova versione videoludica di *Bastard!!* è un classico RPG di scuola nipponica, abbellito da un'innovativa sezione di movimento in grafica poligonale e caratterizzato da un sistema di combattimento dalle interessanti sfumature strategiche.
L'utilizzo della grafica poligonale con visone in soggettiva è stata sicuramente





un'idea coraggiosa quanto discutibile da parte della Seta, che sicuramente non ha le stessa conoscenze in questo campo di case come Namco o Takara.
Il risultato infatti non è completamente soddisfacente, in quanto le texture non sono molto definite e i movimenti soffrono di una certa lentezza e scattosità. In compenso però si possono trovare numerosi tocchi di classe come un realistico movimento delle onde del mare e un attento uso delle trasparenze. Un altro problema causato dalla scelta di questo stile grafico è l'impossibilità di vedere personaggi e nemici durante il movimento. I primi, infatti, appaiono per mezzo di un'illustrazione in 2D solo quando ci si trova sulla loro locazione, mentre per quanto riguarda gli avversari questi si affrontano mediante il famigerato sistema a imboscate casuali. Tali scontri avvengono per altro con una frequenza abbastanza fastidiosa che può frustrare chi non ama questo tipo di gestione degli attacchi nemici.
Il *combat system* utilizzato è il classico sistema a turni nei quali è possibile muoversi, attaccare, fuggire e utilizzare incantesimi, attacchi speciali ed items. L'elemento strategico consiste nel fatto che i personaggi sono posizionati su una scacchiera e, a seconda della loro disposizione, possono eseguire attacchi combinati, proteggersi a vicenda o attirare su di sé l'attenzione degli avversari.



IL GRUPPO DI PERSONAGGI UTILIZZABILE IN COMBATTIMENTO PUÒ ESSERE SOLO DI QUATTRO ELEMENTI.

PER SOLI FAN...

Come previsto ***Bastard!!*** è l'ennesimo gioco ispirato a uno splendido manga che potrà interessare solo gli appassionati di quest'ultimo. A dispetto dell'impegno dimostrato dagli sviluppatori (si vedano le coraggiose innovazioni nella meccanica di gioco), il risultato è abbastanza deludente e l'unico incentivo a giocare è dato dall'interesse riposto per il fumetto e non per il gioco. Davvero un peccato, ***Bastard!!*** si meritava sicuramente di più.

DIEGO

SI RINGRAZIA
GAMELAND
PER IL CD.

A PARTY OF BASTARDS!!

Anche se "Dashie" preferirebbe combattere senza nessuno tra i piedi, lo stato non ottimale in cui si trova lo costringe a cercarsi alcuni seguaci. Durante l'avventura incontrerete praticamente tutti i personaggi visti nel manga, ma solo alcuni di loro si uniranno al vostro gruppo. Vediamoli in dettaglio...
Dark "Dashie" Schineider: Il letale quanto immodesto protagonista del gioco era uno dei maghi più potenti del pianeta, anche se ora sembra riuscire a malapena a lanciare una fireball. Non molto abile nel corpo a corpo, Dark utilizza incantesimi basati sul fuoco come l'onda distruttiva Deioh e il devastante Sodom.
Vie Steave: Il più giovane tra i cento samurai, possiede una discreta forza fisica e una grande velocità. E' inoltre molto abile con la magia dove è specializzato nelle sfere del fuoco e della luce. Quasi tutti i suoi incantesimi comunque necessitano di due persone per poter essere lanciati.
Joshua Belahia: Questo abile samurai si è subito fatto notare per la sua innata abilità con la spada tanto da diventare maestro alla sola età di ventun anni. Estremamente capace anche con la magia possiede incantesimi della sfera della luce e del vento, come le frecce magiche Ansem e la bomba di luce Skid Row.
Bol Gil Bol: Chiamato anche il Mago delle Ombre era uno degli shogun demoniaci al servizio di Kahr Su. La sua particolare magia gli consente di controllare le ombre degli avversari così da inchiodarli al terreno o indurire la propria e formare uno scudo impenetrabile. E' specializzato negli incantesimi della sfera dell'acqua.
Blad Kills: Probabilmente lo shogun demoniaco dotato di maggiore forza fisica; Blad è un guerriero formidabile nel corpo a corpo dove riesce a infliggere notevoli danni grazie alla sua possente mazza chiodata. Possiede inoltre alcuni incantesimi che sfruttano il potere del fuoco e della terra.
Zakk Walder: Questo abile shogun si è guadagnato in poco tempo la fama di guerriero professionista dalle letali tecniche di combattimento. Le sue magie si basano sull'aria, come il Meteo Driver e la sua evoluzione, il TEOSV.
Yngwei Von Malmsteen: L'ex-comandante dei dodici shogun demoniaci è particolarmente abile con la sua spada stratos che brandisce con estrema rapidità tanto da eseguire movimenti quasi invisibili. Gli incantesimi a sua disposizione appartengono alla sfera del vento e dell'acqua e vengono eseguiti tutti tramite la sua possente spada.

Commento **Dal punto di vista tecnico e della meccanica di gioco *Bastard!!* presenta non pochi difetti, ignorabili solo da chi stravede per questo manga/OAV. Il gioco per altro non offre scene animate di particolare qualità (sono belli solo i fondali) e manca completamente di dialoghi parlati. Chi comunque fosse interessato all'acquisto sappia che la conoscenza del giapponese per terminare questo gioco è necessaria solo per rispondere ad alcune domande da cui possono dipendere l'ingresso di nuovi membri nel vostro gruppo. Frequenti salvataggi potranno comunque ovviare a questo problema.**

PRO...

- *E' Bastard!!*
- *Mancanza di linearità nei vari enigmi*

CONTRO...

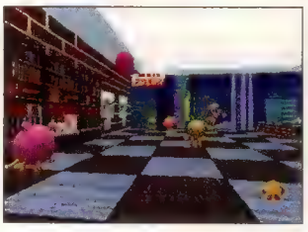
- *Visuale in 3D lenta e scattosa*
- *Aggressioni nemiche troppo frequenti*

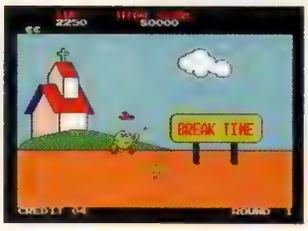
LA PAGELLA...

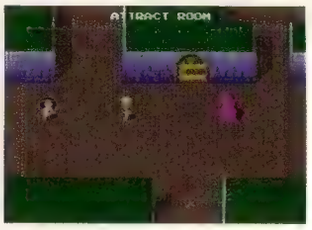
Grafica : **70**
Sonoro : **77**
Giocabilità : **70**
Longevità : **75**
Originalità : **75**

72

Namco Museum Vol. IV

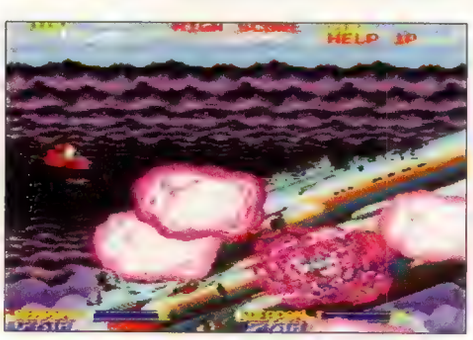






Recentemente e per la precisione in coincidenza dell'uscita dei primi titoli per le nuove console a 32-bit, l'industria videoludica è stata da molti criticata per la sua incapacità di reinventarsi, di offrire, cioè, un sostanziale miglioramento nel gameplay e nel concept della sua produzione. Mentre il comparto grafico/sonoro si diceva sia stato l'unico a beneficiare dell'upgrade al 32-bit, la struttura dei giochi in sé restava fonte di pesanti *déjà vu*. Riviste specializzate di tutto il mondo hanno veicolato questa insofferenza pubblicando centinaia di lettere di "protesta" (sia esse semplici sfoghi o commoventi riflessioni) degenerate poi in sottesi inviti a rifiutare la produzione attuale per riscoprire le origini della giocabilità in quella per le console e gli home computer degli anni '80.
Ad oggi l'industria, interpretando alla lettera il malumore dei cosiddetti nostalgici e forte delle potenzialità commerciali di questa nuova, particolare domanda (la diffusione degli emulatori di C64 fra i PC owners ne è una conferma), ha già pubblicato una serie di raccolte di vecchi giochi risalenti ai primi periodi dell'era videoludica. Case come Williams, Sega, Nichibutsu e Namco hanno letteralmente invaso il mercato del retrogaming con i propri musei ammutolendo all'istante ogni ulteriore grido di protesta.

ORDYNE ED ASSAULT SONO I PIÙ "MODERNI" DELLA RACCOLTA. GLI EFFETTI DI ROTAZIONE LO DIMOSTRANO (NELLA FOTO QUI SOTTO ORDYNE).

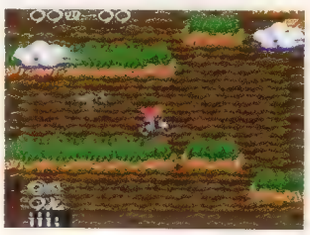


Titolo : NAMCO MUSEUM IV
Casa : NAMCO
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : RETROGAMING

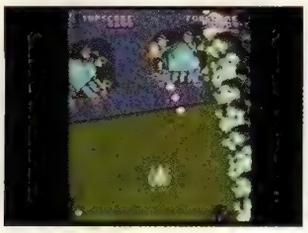
Da un anno circa, infatti, le proteste sembrano cessate: finalmente, i nostalgici, hanno avuto ciò che volevano. Saranno contenti adesso? Ne dubito.
Provate a relegare in casa un nostalgico per un paio di giorni davanti a *Pole Position* (un classico, eh?) e lo ritroverete disposto a sacrificare un occhio pur di giocare ad un *Choro-Q* qualsiasi dei tempi moderni. Dategli un joystick modello Atari VCS e *The Way of the Exploding Fist* e si farà venire i calli alle mani pur di riuscire ad eseguire una fatality che non c'è.
Ciò che il retrogaming è riuscito ad ottenere, in seno alla tribù dei nostalgici, è, paradossalmente, la distruzione dei loro sogni, dei loro miti, dei loro ricordi (ed il bello è che hanno pagato per questo). Detto con parole semplici, quei giochi se li ricordavano migliori. Cos'è successo? I giochi che una volta appassionavano al punto da rendere il mangiare e il dormire delle fastidiose incombenze, sono diventati noiosi, privi di spessore e di incentivi.
Non sono ovviamente i giochi ad essere cambiati, bensì noi videoplayers che col tempo abbiamo maturato un certo senso critico (siamo cresciuti), abbiamo accettato come normali routine di collisione impeccabili e sistemi di controllo evoluti (la plethora di tasti, grilletti e stick analogici che caratterizzano i controller della nuova generazione, consentono un miglior livello di interazione col videogame che va ben oltre quello offerto dai joystick monotasto della vecchia generazione) e ci siamo assuefatti, che lo si ammetta o no, ai parossismi grafici dei nuovi sistemi elettronici.
Che senso ha dunque, nell'era dei poligoni *texturemapped*, rigiocare i classici?
Probabilmente trova giustificazione nel bisogno di rivivere quelle sensazioni del passato rimaste per troppo tempo rinchiuse nell'opaco involucro della memoria, di quella enorme raccolta di emozioni antiche, ma anche e purtroppo, ingannevoli. Perché ingannevoli? Proviamo a fare un esempio. Il primo bacio (o il primo amore, è lo stesso) non si scorda mai, giusto? Ma ciò non implica necessariamente che sia stato il migliore. Magari è stato freddo, di breve durata, ma è stata la dannata "prima volta" col suo contorno di forti emozioni fra paura ed eccitazione, emozioni rimaste immutate nel tempo sotto l'effetto "formalinico" del ricordo e che ci offrono ancora l'illusione dell'eccezionalità di quella esperienza. Ribaciare oggi la stessa persona di allora , magari nello stesso posto, alla stessa ora, ci lascerebbe indifferenti, disillusi e avviliti così come rigiocare oggi i nostri primi videogiochi.

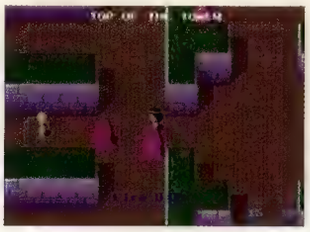
IL QUARTO MUSEO

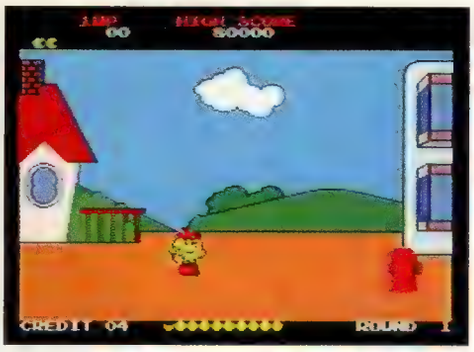
Ciò nonostante la riproposizione dei vecchi games pare si sia rivelata una geniale e lucrativa trovata commerciale. Ne sa qualcosa Namco che con i suoi tre musei ha già venduto centinaia di migliaia di CD ad una nicchia di utenza che "nicchia" evidentemente non è.
Da ***Pole Position*** a ***Xevious***, da ***Pac Man*** a ***Did Dug***, il meglio della produzione Namco degli anni '80 è stata recuperata, rispolverata e riproposta su scintillanti supporti digitali da centomila lire. Alcuni titoli, come ***Galaga*** e ***Dig Dug***, hanno resistito alle insidie del tempo (e ciò non sorprende dato che il



ECCO DUE ESEMPI DELLE DIVERSE VISUALI DI GIOCO IN GENJI.







modello di fruizione di shoot'em up e puzzle game è rimasto pressoché invariato), ma altri ne sono usciti totalmente distrutti: una partita a ***Pole Position*** può portare al suicidio, una all'insipido ***Tower of Druaga*** al sonno.

Giunta ormai al quarto e penultimo appuntamento con la (sua) storia, Namco offre oggi, con questo ***Namco Museum Vol.IV***, cinque titoli del periodo 1984 /88 certamente più evoluti e più simili a quelli del recente passato a 16-bit tanto che definirli "classici" comincia a suonare un po' fuori luogo. ***Ordyne*** ed ***Assault*** (entrambi dell'88), in particolare, sono i migliori della raccolta: il primo è un semplice shoot'em up a scorrimento (dal look "fumettoso" *à la* ***Parodius***) di scuola giapponese ricco di quelle trovate tipiche del più classico degli sparatutto. Armi e upgrade sono acquistabili presso appositi negozi volanti e consentono di attraversare più agevolmente i sette livelli di gioco popolati da nemici non troppo zelanti e boss finali tutt'altro che ostici. La povera palette di colori impedisce rallentamenti anche nel gioco a due, ma il particolare di rilievo, dal punto di vista tecnico, è certamente l'impiego delle rotazioni di sprite o fondali, un po' come il *Mode 7* del SNES. Sulla stessa tecnica si basa anche ***Assault***, shoot'em up multidirezionale con visuale dall'alto e con protagonista un futuristico mezzo cingolato impegnato a ripulire i vari livelli da carrarmati, torrette mitragliatrici, cannoni e quant'altro ostacoli il suo cammino. Il cabinato di ***Assault*** montava un sistema di leve e pulsanti simile a quello di ***Virtual-On***, con il quale era possibile manovrare indipendentemente i due cingoli del proprio mezzo. La versione PlayStation adotta lo stesso meccanismo di controllo con il D-pad e i quattro pulsanti adattati per simulare i due joystick del coin-op. Si spara con i tasti dorsali.

Meno impressionante graficamente, ma ben più importante dal punto di vista affettivo è certamente ***Pac Land*** ('84), adattamento del classico game Namco (***Pac Man***) al trend dei platformers inaugurato da ***Mario Bros*** e mutuato da ***Wonder Boy***. Il sistema di controllo vede impiegati due tasti indipendenti per correre a destra o a sinistra, mentre il D-pad viene utilizzato esclusivamente per saltare.

Return of Ishtar ('86) seguito del pietoso ***Tower of Druaga*** (***Namco Museum Vol.III***), propone un gioco alla ***Gauntlet*** in cui il giocatore può manovrare contemporaneamente due personaggi (un cavaliere ed una maga), attraverso un sistema simile a quello adottato da ***Assault***. Lo scopo del gioco consiste, fondamentalmente, nel recuperare chiavi e aprire porte per accedere a labirinti sempre più complessi. ***Gengi and the Heike Clans*** ('86) è forse uno dei titoli della raccolta meno conosciuti in occidente (almeno per il sottoscritto) e adesso che Namco ha deciso di includerlo in questa sua quarta collezione, risulta evidente il perché. E' orribile. Sebbene includa interessanti sezioni con visuale dall'altro, laterale e laterale ravvicinata (in quest'ultimo caso ricorda molto ***Shinobi*** di Sega), il pessimo controllo del proprio alter-ego elettronico, l'affannata risposta ai comandi e un livello di difficoltà reso pertanto elevato, ne fanno un'esperienza videoludica poco gratificante e di brevissima durata. Comunque, se avete intenzione di dimostrare a qualcuno quanto fosse infernale il livello di difficoltà dei vecchi games, mostrategli senza indugi questo impronunciabile ***Gengi and the Heike Clans***.

Oltre che giocare ai suddetti cinque classici, è possibile accedere ad un museo virtuale percorribile in stile ***Doom*** nel quale potrete visitare diverse stanze, ognuna dedicata al relativo soggetto videoludico. Lungo le pareti di ciascuna stanza sono presenti quadri, monitor o poster ognuno dedicato ad un diverso aspetto della storia del videogioco: gadgets, immagini tratte da riviste jappo di quel periodo, fotografie delle schede madri dei coin-op, schemi sul funzionamento e disegni dei personaggi del gioco, nonché tips e altre informazioni "utili"(tutte rigorosamente in giapponese stretto). Cinema e biblioteca consentono infine di esaminare in dettaglio i singoli sprite e le loro animazioni, gli effetti sonori e i BGM.

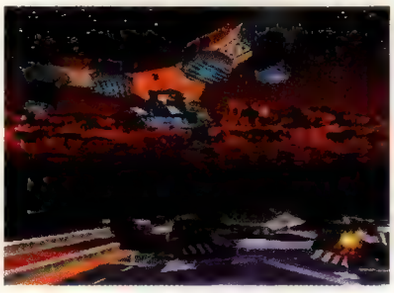
Fine della Storia?

Dopo aver parlato del senso e del contenuto di questo ***Namco Museum Vol.IV*** non resta che riflettere e attribuire un valore quanto più possibile oggettivo a questa penultima raccolta di Namco. Dunque: se è vero che i nostalgici comprano le collection per rigiocare con i viggì della loro infanzia, beh, ***NMIV***, a parte ***Pac Land,*** non offre nessun titolo sufficientemente noto da soddisfare questo bisogno (il secondo volume, con i suoi *Gaplus*, *Xevious*, *Dragon Buster* e *Mappy* offriva certamente di più in questo senso). Il livello tecnico di alcuni giochi come ***Assault*** ed ***Ordyne*** è abbastanza elevato da rendere quantomeno insolita la loro inclusione nella raccolta e la loro somiglianza con le recenti produzioni per Megadrive e SNES li priva del fascino dell'antico. Gli anonimi ***Return of Ishtar*** e ***Gengi and the Heike Clans*** faranno felici i nostalgici dagli occhi a mandorla, ma dubito che possano destare particolare interesse nel videoplayer occidentale.

Il ***Namco Museum IV***, quindi, offre a prezzo pieno, un solo vero classico, due shoot'em up appena decenti che fino a poco tempo fa giocavamo sulle console a 16-bit, e due dei più brutti games mai pubblicati.

MORPHEUS

Pac Land ***riesce ancora a strappare qualche sorriso...***



Ogni stanza del museo ha una diversa coreografia in tema col gioco a cui è dedicata. Qui vediamo i locali di **Assault** ***e*** **Ordyne**.

Commento **Nonostante i dubbi sul senso del retrogaming oggi, non posso negare che questa quarta raccolta di titoli Namco offra diversi validi incentivi all'acquisto. Tanto *Assault* quanto *Ordyne*, seppur datati, rappresentano i migliori shoot'em up per il 32-bit Sony. Strano, ma vero. Nonostante l'eterogeneità dei titoli disponibili per PlayStation, lo shooter sembra faticare ad imporsi e l'inclusione in questo *Namco Museum IV* di ben due decenti rappresentanti del genere non può che essere accolta con entusiasmo. Per gli amanti del retrogaming più estremo invece, l'offerta è scarsa, con il solo *Pac Land* capace di strappare qualche lacrima di commozione ai videoplayer over 20.**

Pro...

- Perfette le conversioni
- Caricamenti rapidissimi

Contro...

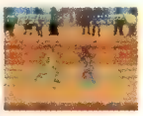
- PacLand è l'unico, vero classico
- Due dei cinque giochi sono orribili

La Pagella...

Grafica : **n.g.**
Sonoro : **n.g.**
Giocabilità : **78**
Longevità : **76**
Originalità : **84**

78

WWF in Your House



A essere onesti, non credo proprio che sarei felice ad avere un wrestler che mi gira per casa... Probabilmente questo è anche dovuto al mio non spiccato interesse per questo genere di disciplina nella quale due o più energumeni fanno finta di tirarsi violenti pestoni. In un videogioco l'idea potrebbe apparire anche abbastanza sfiziosa, così, per via del titolo, mi aspettavo di trovarvi di fronte a un game nel quale gli omaccioni sopracitati, oltre a prendersi a schiaffi, pugni e calci, si sarebbero anche cimentati nel lancio di divani, televisori, comodini, piatti e altri sanitari assortiti. Purtroppo *WWF In Your House* non ha niente di tutto ciò ma, ahimé, non è altro che l'ennesimo e scontatissima simulazione di wrestling. Appurato ciò, il gioco mette a disposizione del videoplayer la bellezza di 10 diversi personaggi ognuno dei quali, oltre a un look tutto particolare, sarà caratterizzato da un proprio set di mosse oltre che da una particolare tecnica di lotta da utilizzare per convincere i vari avversari a schiacciare un lungo sonnellino sul tappeto del ring.

Una Pasta d'Uomo

WWF In Your House è un titolo prodotto dalla Acclaim, e questo balza subito agli occhi non appena si inizia a giocare, a causa della veste grafica che ricorda molto, moltissimo quella del caro *Mortal Kombat*. Anche qui, infatti, invece di utilizzare i soliti sprite cartoon i vari personaggi sono stati interamente digitalizzati utilizzando come modelli proprio le loro controparti reali. Vi troverete così a pigiare freneticamente i tasti del vostro povero pad eseguendo contorcimenti di qualsiasi tipo grazie ai quali poter sferrare, oltre ai soliti pugni e calci, una serie di prese e mosse speciali tutte mirate all'abbattimento del vostro avversario! Per quel che riguarda le opzioni di gioco *WWF* include diverse modalità grazie alle quali si potranno dar vita a veri e propri pestaggi di gruppo con un massimo di ben 4 giocatori umani. Queste andranno dal classicissimo Versus Mode al Cooperative Mode grazie al quale i giocatori potranno costruire vere e proprie squadre di fighter con le quali opporsi agli assalti ai team guidati dal computer.

Titolo : WWF IN YOUR HOUSE
Casa : ACCLAIM
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : PICCHIADURO

Un Uomo Li Pasta

Come era facile prevedere dall'andazzo di questi ultimi tempi, anche questa versione di *WWF* per PlayStation risulta molto molto deludente. La meccanica di gioco è infatti estremamente semplicistica e monotona tant'è vero che molto spesso passerete interi incontri a ripetere sempre e solo la stessa mossa, sbattendo il vostro avversario al tappeto fino a quando la sua energia non avrà raggiunto lo zero. Stesso discorso, ma in senso inverso, va invece fatto quando vi troverete a fronteggiare due avversari. In quel caso infatti tutto quello che potrete fare sarà mettervi a correre come dei disperati sul ring cercando di non farvi prendere dai vostri inseguitori badando, di tanto in tanto, a tirare qualche pestone giusto per non trasformare il prodotto in una sorta di maratona virtuale. Detta così la cosa potrebbe sembrare poco divertente e, in effetti, è proprio questo il vero problema di *WWF In the House*. Certo, a voler proprio essere sinceri, anche la realizzazione tecnica non è delle migliori ma almeno si capisce che quei 4 sprite presenti sullo schermo sono dei lottatori anche se estremamente grezzi e maldefiniti (i fondali invece sono semplicemente vergognosi). Davvero un brutto colpo per la casa di *MK* che, dopo aver sfornato una serie di titoli a dir poco memorabili, si è ripresentata al pubblico con dei giochi davvero mediocri.

E questo sarebbe un gioco per PlayStation? Ma mi faccia il piacere!

SHOGUN

Commento **Sinceramente non sapevo nemmeno che la Acclaim avesse in programma un titolo di questo genere e, una volta che il game ha fatto la sua comparsa in reda, ho capito anche il perché. Stendiamo un velo pietoso su questo CD, confortati dal fatto che peggio di così la cara Acclaim non può proprio fare!**

Pro...

- *Lottatori digitalizzati*
- *Modo a quattro player*

Contro...

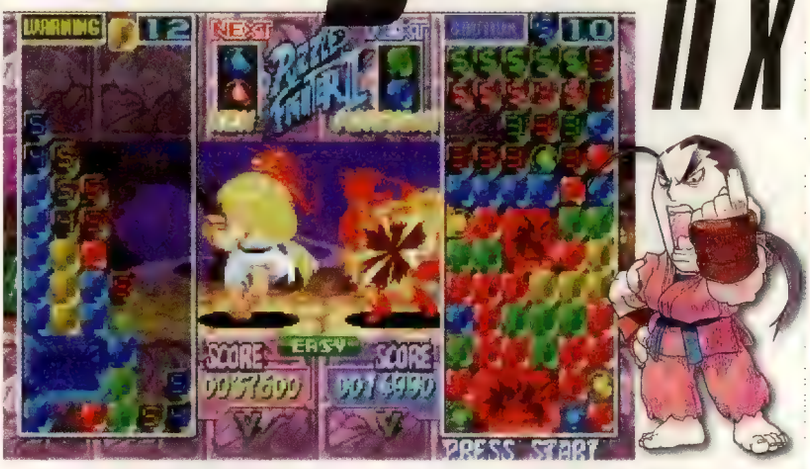
- *Ultramegarcimonotono*
- *Divertimento pressoché nullo*

La Pagella...

Grafica : **45**
Sonoro : **59**
Giocabilità : **50**
Longevità : **39**
Originalità : **20**

45

Super Puzzle Fighter II X



Realizzare un puzzle game di qualità non è poi un'operazione così semplice. Molti tentativi sono stati effettuati da numerose case produttrici, ma nella maggior parte dei casi si è finito per sviluppare meri cloni dei soliti tre titoli: *Tetris*, *Columns* e *Puyo Puyo*. Il valore o l'originalità di un gioco comunque non sono gli unici elementi in grado di consentire al videogame un largo riscontro di pubblico, soprattutto in un mercato videoludico particolarmente affollato come quello nipponico, dove grande importanza viene data anche alla caratterizzazione dei personaggi. Se i protagonisti di un gioco piacciono allora le loro immagini costelleranno riviste, fanzine e *dounjinshi* (fumetti realizzati in proprio) e la loro scalata al successo sarà quasi totalmente completata.

Questo è il caso di *Super Puzzle Fighter II X*, tipico esempio di come un gioco dalla meccanica in gran parte collaudata possa diventare un classico del genere grazie all'elevato carisma dei suoi personaggi, oltre che ad alcune piccole ed azzeccate variazioni sul tema di cui ora vi andremo ad illustrare...

Un puzzle game con i picchiaduro

Tutte le variazioni inserite hanno come comune denominatore una chiara ispirazione *streetfighteriana* che sicuramente sarà la gioia dei numerosi fan del popolare picchiaduro. Il gioco in pratica consiste nel sovrapporre gemme dello stesso colore, gemme che, nel caso siano almeno quattro, si uniranno formando un cristallo di maggiore dimensione. La discesa verticale di queste gemme colorate spesso viene alternata da piccole sfere che, a contatto con i cristalli del medesimo colore, li frantumano provocando l'incremento di un piccolo contatore posto sul lato dello schermo di chi vi affronta. Questa cifra indica il numero di *counter gem* che da lì a poco invaderanno il suo schermo di gioco, a meno che questi non riesca a rompere un numero di cristalli di egual valore che gli consentiranno di bloccare il vostro attacco. In caso contrario il personaggio da voi selezionato eseguirà un colpo speciale e il vostro avversario si troverà lo schermo invaso da piccole gemme contrassegnate da un numero che indica il tempo in cui non saranno combinabili con altri cristalli. Queste *counter gem* discendono sempre secondo un pattern prefissato che varia da personaggio a personaggio in modo che la selezione di questi ultimi influisca maggiormente sul gioco.

L'ultimo particolare degno di nota è la presenza di una *rainbow gem* in grado di distruggere tutte le gemme con cui viene in contatto in modo da creare un devastante effetto a catena che vi libererà in un attimo di gran parte dei cristalli accumulati.

DIEGO

Commento **Questo titolo è stato pensato principalmente per due fasce di persone: gli amanti dei puzzle game e i fan dei picchiaduro targati Capcom. I primi troveranno un gioco frenetico quanto immediato e coinvolgente, mentre i secondi non potranno non essere catturati dall'accattivante caratterizzazione in chiave parodistica dei personaggi e dagli splendidi arrangiamenti musicali ispirati a *SF Zero 2* e *Vampire* (e *Cyberbots* per il boss Devilot). Per chi appartenesse alle suddette categorie questo gioco è un must assoluto; per tutti gli altri invece è solo l'ennesimo capolavoro targato Capcom.**

Titolo : S.P. Fighter II X
Casa : Capcom
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Puzzle Game

Pro...
- *Frenetico, immediato e giocabile*
- *Mitiche le parodie dei fighters Capcom*

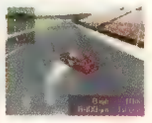
Contro...
- *Mortale se amate i puzzle game...*
- *...e ancor di più se adorate Chun Li & C.*

La Pagella...

Grafica	**92**
Sonoro	**94**
Giocabilità	**93**
Longevità	**90**
Originalità	**88**

92

NASCAR Racing



OCCHIO NON VEDE, SCROLLING NON MUOVE....

Le gare di Stock Car sono un prodotto tipicamente americano. In Italia, e più generalmente in Europa, non esiste infatti nulla che possa essere paragonato a queste disciplina automobilistica che, nel paese a stelle e strisce, vede sfrecciare su immensi ovali una vaste serie di supercar preparate a puntino e con motori che farebbero invidia a molti jet italiani. L'idea di potersi calare all'interno dell'abitacolo di una di queste macchine non può che essere esaltante (soprattutto se per farlo non vi viene chiesto di sborsare una bella milionata di dollari) tuttavia la PlayStation ha già dato prova di grande abilità in questo campo sfornando due titoli di ottima fattura quali *Destruction Derby 2* e *Andretti Racing*.

Entrambi questi titoli infatti hanno focalizzato la loro attenzione sulle mitiche Stock Car americane ottenendo dei risultati più che soddisfacenti. L'obiettivo dei programmatori di *Nascar Racing* era quello di sfornare la prima vera simulazione di questa disciplina su Play, il che ha spinto i ragazzi della Sierra a realizzare un prodotto dotato di una vasta serie di opzioni e di modalità di gioco tra le quali la più interessante è, senza dubbio, il Career Mode. Il sistema di controllo è invece praticamente identico a quello di un qualsiasi altro gioco di guida (leggi acceleratore, freno e marce) anche se esiste la possibilità di eseguire una sorta di "sterzata progressiva" muovendo il pad nelle diagonali alte, per impostare le varie traiettorie senza corre il rischio di intraversarvi.

VAI... VAI... VAI...

Ovviamente, come qualsiasi altro simulatore di guida che si rispetti, anche questo *Nascar Racing* offre al giocatore la possibilità di settare tutta una serie di parametri grazie ai quali preparare il vostro bolide fin nei minimi dettagli. Potrete così decidere la quantità di benzina da mettere nel serbatoio, la distribuzione dei pesi e il bilanciamento della vostra vettura, nonché la pressione di ogni singolo pneumatico. Fatto ciò sarà finalmente giunto il momento di scendere in pista. Le varie gare che vi troverete ad affrontare si snodano lungo una serie di 12 circuiti abbastanza classici, privi di check point o power up, ed anche i vari incidenti che si verificheranno sull'asfalto ben difficilmente di discosteranno dal classico tamponamento. Le visuali a disposizione sono tre e includono la classica inquadratura all'interno dell'abitacolo alla quale si affiancano un altro paio di telecamere in grado di fornire una più ampia e chiara visione di gioco.

...MA NUOVAI???

Mettiamo in chiaro una cosa: non sono diventato totalmente pazzo. Purtroppo però, per uno strano caso del destino, questo mese mi sono trovato a dover recensire una serie di giochi che mi hanno lasciato a dir poco basito. Il problema di *Nascar Racing* infatti è che, a dispetto della buona varietà di opzioni e dell'elevato numero di tracciati a disposizione, il gioco presenta un engine grafico semplicemente ridicolo e che dà il peggio di sé proprio con la visuale più spettacolare, ovvero quella interna! Questo fatto mina in maniera irreparabile la giocabilità del prodotto rendendolo estremamente noioso, ripetitivo e assolutamente incapace di fornire al videogiocatore la benché minima emozione.

SHOGUN

Commento **Fermi tutti gente, non lasciatevi ingannare dalle immagini presenti su queste pagine! Al di la delle buona veste grafica infatti questo *Nascar Racing* presenta un engine poligonale semplicemente vergognoso che, grazie alla sua totale mancanza di fluidità e a un frame rate di un paio di fotogrammi al secondo, può tranquillamente concorrere al titolo di peggior simulatore di guida edizione '96/'97. Ben fatto Sierra: tu si che ci vuoi bene!**

Titolo : NASCAR RACING
Casa : SIERRA
Versione : AMERICANA
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING

PRO...

- *Le prime partite si lasciano giocare*
- *Graficamente valido*

CONTRO...

- *Engine poligonale pessimo*
- *Poca giocabilità*

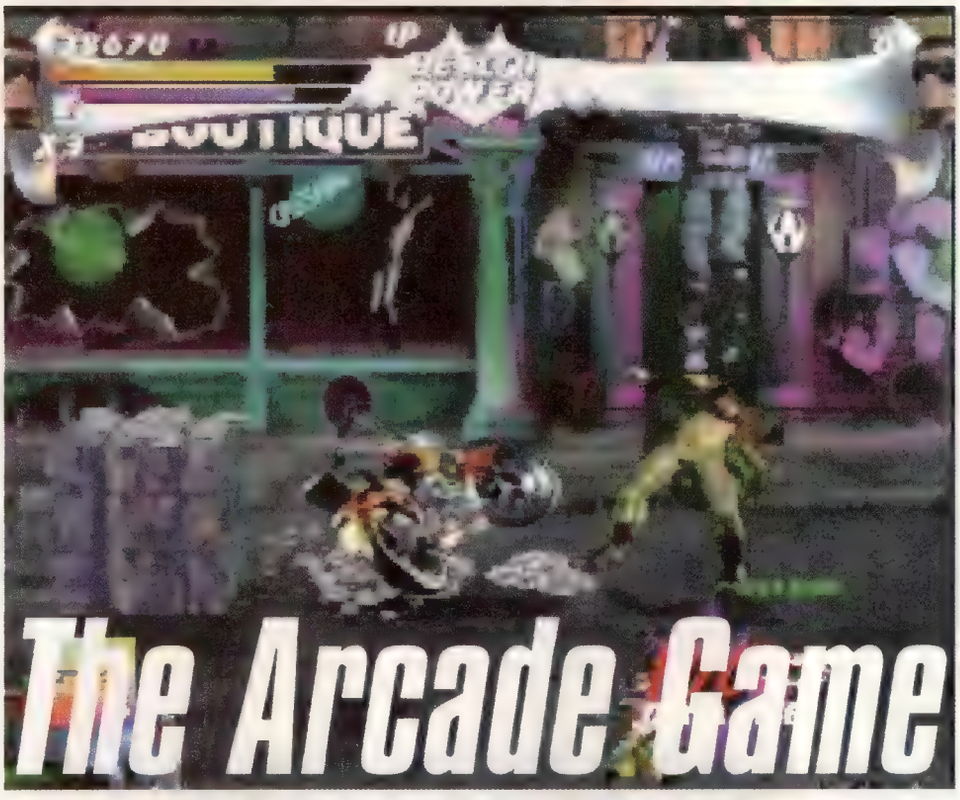
LA PAGELLA...

Grafica : **50**
Sonoro : **52**
Giocabilità : **50**
Longevità : **45**
Originalità : **50**

46

Batman Forever

The Arcade Game



Chiariamo subito che *Batman Forever* non è altro che la conversione per il 32-bit Sony dell'arcinoto coin-op avente come protagonista il mitico cavaliere oscuro e che vi vedrà impegnati nella sistematica eliminazione di una vasta serie di cattivi. Si tratta quindi dell'ennesimo beat 'em up a scorrimento, genere che, pur non avendo riscosso molto successo su PlayStation, vanta una tradizione a dir poco millenaria.
Infatti, mentre i vari cloni di *Street Fighter* e *Tekken* abbondano, i picchiaduro a scorrimento disponibili per Play si possono tranquillamente contare sulle dita di una mano monca. A parte un paio di titoli di discreta fattura, a più di due anni dall'uscita della console non esiste ancora un game che possa assurgere al ruolo di paradigma di questo genere. E' forse giunto il momento della riscossa?

Batman

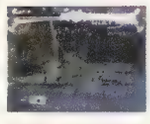
Non appena si inizia a giocare la prima cosa che balza immediatamente agli occhi è l'estrema semplicità del sistema di controllo. I tasti del pad della nostra Play saranno infatti utilizzati solo per tirare pugni, calci e spiccare balzi mentre le varie proiezioni potranno essere eseguite semplicemente avvicinandovi ai vari nemici che verranno "grabbati" in modo automatico. Una volta fatto ciò le possibilità che vi si presenteranno saranno molteplici: potrete infatti decidere di lasciarli andare oppure di spiaccicarli contro qualche elemento del fondale anche se, a essere onesti, i risultati migliori si ottengono trasformando il povero pischello in una sorta di proiettili umano con il quale investire parte dei suoi esimi colleghi. Una volta eliminato, il cattivo di turno piomberà al suolo e si smaterializzerà lasciando al suo posto un piccolo coin. Questi andranno ad incrementare il livello della barra di energia che, una volta piena, ci consentirà di eseguire una sorta di super-attacco con il quale potremo eliminare buona parte dei cattivoni presenti in quel momento sullo schermo.

Buttman

Detto così le cose potrebbero anche sembrare abbastanza divertenti , ma la meccanica di questo *Batman* risulta, fin dall'inizio, troppo ripetitiva, semplicistica e priva di qualsiasi elemento in grado di catturare l'interesse del videogiocatore.
Inoltre abbiamo anche una realizzazione tecnica che, a conti fatti, non esiterei a definire orribile. I vari fondali infatti mancano totalmente di definizione, i colori su schermo sono pochissimi mentre gli sprite dei vari personaggi, a causa dei ridicoli effetti di scaling, risultano estremamente blocchettosi e animati in maniera semplicemente oscena. Discorso analogo può essere fatto per gli accompagnamenti sonori mentre l'unico elemento positivo risiede nelle varie sintesi, molto pulite e di grande atmosfera. Insomma *Batman The Arcade* è una vera delusione. Si tratta di un titolo completamente amorfo, tanto che sembrerebbe creato da una razza aliena nel tentativo di gettare nello sconforto più cupo chiunque osi anche solo tastare la confezione del gioco!

SHOGUN

Ecco il cavaliere oscuro impegnato in un'estenuante lotta contro il Blob... Ehm, volevo dire contro la ragazza del Blob!



Commento **Se siete amanti di Batman e dei beat 'em up... beh, allora questo NON è sicuramente il gioco che fa per voi! La realizzazione tecnica e meccanica di gioco semplicemente primitive rendono infatti questo *Batman Forever* uno dei prodotti più brutti e noiosi che abbiano mai fatto la propria comparsa sugli schermi della Play dimostrando, ancora una volta, come anche la console più potente sulla faccia della Terra non sia altro che un pezzo di inutile plastica e silicio se i programmatori si limitano a utilizzarla per emulare un Commodore 64!**

Titolo : **Batman Forever**
Casa : **Acclaim**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Picchiaduro**

Pro...
- *E' l'unico tie-in di Batman disponibile*
- *Discreti gli effetti sonori*

Contro...
- *Assolutamente ingiocabile*
- *Tecnicamente scarsissimo*

La Pagella...

Grafica : **35**
Sonoro : **60**
Giocabilità : **30**
Longevità : **29**
Originalità : **40**

39

SuperTrix

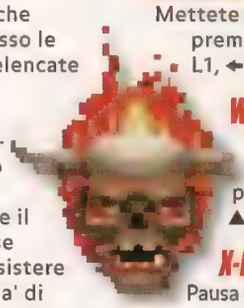
INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Tricche, trucchi e castagnole... Ecco cosa vi attende all'interno di questa scoppiettante rubrica dove chiunque può, con un minimo investimento, vedersi planare sotto il naso il code, cheat, password o gabola che più gli aggrada. Quindi se avete qualche richiesta da farci non dovete far altro che prendere carta, penna e calamaio e cominciare ad inchiostrare specificando bene sulla busta il destinatario della massiva nonché il game che desiderate venga vivisezionato per voi. In men che non si dica vi ritroverete con petto, costine, cosce e natiche direttamente a casina vostra, pronte per essere cucinate a dovere! Come? In che senso *"che fine ha fatto il filetto"*? Ah no... Non guardate noi gente. Qui di carne al fuoco ne abbiamo già abbastanza!

Fabio Ravetto

Doom

Per usare con successo questi codici non dovrete fa altro che seguire passo passo le istruzioni sotto elencate ricordandovi di non superare mai le dosi consigliate e agitando bene la rivista prima dell'uso. Se il problema dovesse continuare a persistere contattate la reda' di **Super Console**. Per i livelli inferiori al ventesimo è richiesta la prescrizione di Bio Massa.



Invincibilità
Mettete il gioco in Pausa e premete: ↓, L2, ■, R1, →, L1, ←, ●

Warp
Mettete il gioco in Pausa e quindi pigiate: →, ←, R2, R1, ▲, L1, ●, X

X-Ray Vision
Pausa e poi: L1, R2, L2, R1, →, ▲, X, →

Per Avere Tutte le Mappe con Relativi Oggetti
Pausa e poi: ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ●

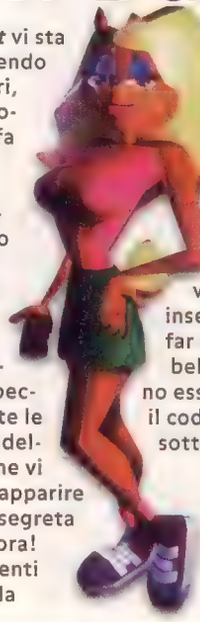
Solo le Mappe
Pausa e: ▲, ▲, L2, R2, L2, R2, R1, ■

Per Avere Tutte la Armi e la Munizioni al Max
Mettete il gioco in Pausa quindi premete: X, ▲, L1, ↑, ↓, R2, ←, ←

International Track'n'Field

Nella schermata di selezione della disciplina spostate il cursore sui 100m Freestyle: fatto ciò premete: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X e ●. A questo punto una volta che inizierete a giocare potrete notare che i costumi dei vari atleti saranno stati sostituiti da dei più moderni ed accattivanti bikini.

Crash Bandicoot

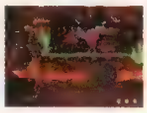


Se *Crash Bandicoot* vi sta letteralmente facendo uscire dai gangheri, allora questo è proprio il trucco che fa per voi!
Infatti, grazie a questo comodissimo cheat, non solo avrete accesso a qualsiasi livello e vi cuccherete tutti gli schemi già belli e completi al 100%, ma vi beccherete anche tutte le chiavi ed i gioielli dell'intero gioco, il che vi permetterà di far apparire una bella sezione segreta mai vista prima d'ora! Perché questo diventi realtà accedete alla schermata delle Password attraverso il menu principale. A questo punto noterete che c'è solo una linea a disposizione: non preoccupatevi, gente. Non ci siamo ancora bevuti il cervello: infatti vi basterà inserire i primi due ▲ per far apparire altre due belle barrette che potranno essere così riempite con il code che trovate qui sotto!

▲, ▲, ▲, ▲, X, ■, ▲, ▲

▲, ▲, ■, X, ▲, ●, ▲, ▲

▲, ●, ■, ▲, X, X, X, X



StarWinder

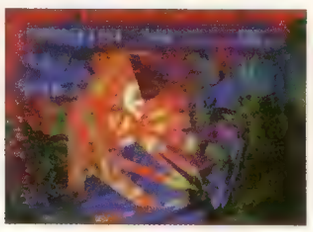
Codici, codici, codici!!!

Per Vedere Tutti i Filmati
R2, ●, R1, ▲, ■, L1, ▲, ▲

Per Avere Accesso a Tutti i Tracciati
L1, ▲, ●, R2, ■, R1, ■, ▲

Per Avere Accesso alla Sequenza Finale
R2, ●, R1, ▲, R2, ●, R1, ▲

Per Avere Accesso ai Tracciati Segreti
R1, ■, ▲, ●, ■, R1, L1, ▲



Crime Crackers

Per poter selezionare Omega Rugal e Saisyu Kusanagi entrate nella schermata di selezione dei lottatori, scegliete il Team Edit e, fatto ciò, inserite il seguente codice: ↑, ■, →, ●, ←, ▲, ↓, X. I due baldi giovani faranno così la propria comparsa sullo schermo!

Po'ed

Password

Livello	Password	Nome del Livello
1	DAAVAFBD NKSIVK8M	JUMP
2	CCQQKBBC FC4AECW2	SPONGE
3	JDQHKERI IKHKVIMN	CORE
4	LBQSAATI GSWAVCVY	SHUTTLE
5	CBUXI3JI K7C8HKM5	TOMBS
6	BCUD54SA HWLUCAZ7	SPIRAL (SECRET LEVEL)
7	LTWDAJOA LUQTPSFP	POWER PLANT
8	QR4XIJMJ BUV8LYJ7	POMPOUS M. RARE
9	7Q4XAWDA JVAZW3X7	SOLERI
10	STV5WPXK Y5NKUBL5	ALLEY
11	8Q3O4PJI W5UCEVX7	CANYON
12	7E5LWIGB KVHR8MKK	HIGHRISE
13	ZH55UYGJ DVIZ4EC7	ACLOGO (SECRET LEVEL)
14	THV4APIL 7XJE47E7	RAPA NUI
15	IFVOVXZ8 QXZGDH45	POMPOUS TAR TAR
16	JFVP5XTR Z5VMTHBO	GATE
17	KGVPLZWZ R5TULQLO	TIRYNS
18	KPVO4W8T 25DR4P47	CRYSTAL
19	DNVPWXLZ X51ZL5QO	ISLAND
20	JMVPW5TT 45VZLKHO	LATTICE
21	KP37MUOT WXCZ5ZLP	PUZZLE
22	YMVLUZOY RXLZKMO5	SKYWAY F. MAYHEM

Per tutti coloro che invece non avessero voglia di sbattersi a cercare la password dei loro sogni ecco a voi un trucchetto alquanto sugoso grazie al quale potrete selezionare in un battibaleno il livello che più vi aggrada.
Per far ciò non dovrete far altro che premere nell'ordine i tasti: R1, R2, L1, L2 e ↑ nel Menu principale e quindi selezionare *NEW Game*. A questo punto vi basterà semplicemente premere: R1, R2, L1, L2 e ↓ nel *Difficulty Menu*, per avere accesso alla fatidica schermata!

King of Fighters '95

Per poter selezionare Omega Rugal e Saisyu Kusanagi entrate nella schermata di selezione dei lottatori, scegliete il Team Edit e, fatto ciò, inserite il seguente codice: ↑, ■, →, ●, ←, ▲, ↓, X. I due baldi giovani faranno così la propria comparsa sullo schermo!

NFL Game Day

Non appena sullo schermo compare il logo del gioco premete: R1, R1, L2, L1, ▲, ●, ■, L1, L1, L2, R1, R2, L1, ▲, ▲. Così facendo avrete la possibilità di accedere a un nuovo menu nel quale potrete selezionare una serie di opzioni alquanto sfiziose che vi consentiranno di trasformare tutti i giocatori in cloni di John Madden, di attivare delle Touch Down Fatalities oltre che trasformare i vostri avversari in una massa di conigli alquanto furiosi! Se poi tutto ciò non fosse ancora sufficiente checkate i code qui sotto e poi sappiateci dire.

Extra Teams

Nella schermata di inizio gioco premete i seguenti tasti: ●, ●, R1, R2, L1, L2, ●, ■, ▲. Fatto ciò premete e tenete premuti i tasti L1 e R1 simultaneamente per circa 5 secondi fino a quando le nuove squadre non faranno la loro comparsa sullo schermo.

Victory Screen

All'inizio del caricamento (quando il logo della Play scompare dallo schermo) premete e tenete premuti i tasti ↓, R1, R2, L1, L2 fino a quando vorrete, in modo da fermare la grafica. Così facendo verrete trasportati lungo tutte le schermate di vittoria/sconfitta del gioco fino ad arrivare alla premiazione del mitico Super Bowl.

Codici Vari

Nella schermata delle password inserite i seguenti codici per ottenere una serie di effetti davvero molto speciali:

SKELETON
Sul campo scenderanno due squadre di scheletri pronti a disputarsi il Bone Bowl!

SNAKE
Serpenti a profusione con due braccia e un bel cannone.

JUICE
Fornisce ai vostri giocatori un bruciante scatto da 10 yard.

BIG.BOYS
Omini formato famiglia.

OFFENSE
Migliora le vostre capacità offensive.

DEFENSE
Migliora le vostre capacità difensive.

STICKUM
I ricevitori prenderanno qualsiasi tipo di passaggio.

CANNON.ARM
Le prestazioni del vostro quarterback miglioreranno di un buon 50%.

PICK.CITY
Intercetti facili.

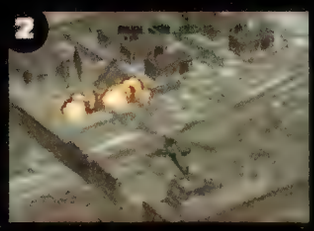
CRUNCH.TIME
Più falli, più danni.

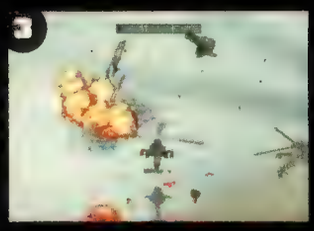
URNOTREDE
Il computer diventerà dannatamente difficile da battere.

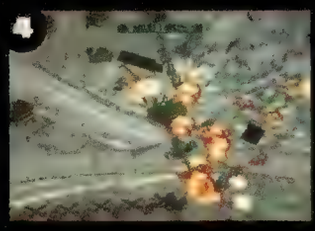
BLITZ
Spot commerciali a go-go!

STEROIDS
Tira qua, tira là e la palla se ne va!

MAYHEM
I difensori si infortuneranno dopo uno scontro di gioco particolarmente duro.







Soviet Strike

Senza alcuna ombra di dubbio,* Soviet *è il miglior titolo della serie* Strike *e, nonostante pareri contrastanti da parte delle critica specializzato, il gioco targato EA è riuscito a superare in termini di vendite persino il pluri decorato* Crash Bandicoot. *Un'impresa non da poco che* Super PlayStation Console *ha deciso di premiare con l'ennesima guida omnicomprensiva che, siamo certi, non mancherà di interessare parecchi di voi!

LIVELLO 1: CRIMEA STRIKE

1. Distruggete le due Postazioni Radar
2. Recupero Agenti Prigionieri
3. Distruzione Aeroporto
4. Salvataggio dei 14 Prigionieri
5. Colpite l'HQ nemico e catturate i Comandanti
6. Distruzione del Campo Terrorista
7. Attacco a Villa ed Esplosione

Dalla partenza andate a destra e distruggete le due postazioni radar nelle quali vi imbatterete una volta lasciato il vostro campo. Per prima cosa eliminate i carri e i cannoni quindi prendetevi cura dei radar.

Distruggete le due Postazioni Radar

Continuate ad andare verso destra fino a raggiungere un gruppo di edifici sormontato da un muro. Aggirate il muro ed eliminate le postazioni di vedetta che si trovano su ogni angolo. Fatto ciò distruggete tutti i tank e i nemici presenti nell'area e quindi procedete verso gli edifici. Oltre ai sei che si trovano in gruppo, ce n'è un altro (indicato anche nella foto) nel quale si trova Nick, il vostro copilota. Recuperatelo insieme agli altri ostaggi e riprendete quota.

Recupero Agenti Segreti

A questo punto andate ancora a destra attraverso l'aeroporto e, nel caso siate a corto di munizioni o benzina, approfittate dell'occasione per fare rifornimento. Una volta pronti mettetevi a volare attorno al perimetro del campo eliminando i vari tank e torrette , quindi dirigetevi verso la zona centrale dove dovrete distruggere tutti gli aerei. Anche gli edifici dovranno essere abbattuti, ma fate attenzione poiché molti contengono truppe nemiche.

Distruzione Aeroporto

Ora volate verso nord; dovreste così trovarvi di fronte a un edificio che ha attorno un gatto delle nevi, una zona d'atterraggio e un paio di soldati. Uccidete le truppe e quindi atterrate in modo da far scendere Nick il quale, dopo essere saltato sullo spazzaneve, si dirigerà verso il campo prigionieri. Seguitelo con l'elicottero facendo attenzione a rimanergli sempre dietro. Così facendo il vostro caro collega procederà tranquillo per la sua strada distruggendo, lungo il percorso, un tank e massacrando intere guarnigioni.

Salvataggio dei 14 Prigionieri

Una volta a destinazione Nick correrà in una capanna dalla quale riceverete una trasmissione video. A quel punto toccherà a voi eliminare tutte le truppe rimanenti in zona. Una volta fatto, Nick riapparirà a cavallo del suo potente mezzo. Per il momento lasciatelo perdere e concentratevi sul salvataggio dei prigionieri di guerra che dovranno essere evacuati in una zona di atterraggio poco a nord del campo. Una volta ripulita la prima base, dirigetevi verso il secondo campo e ripetete lo stesso procedimento. Liberate tutti i prigionieri e quindi scaricateli in modo da rifornivi di munizioni. Inoltre, volando direttamente verso ovest dal campo prigionieri più a nord, dovreste essere in grado di individuare un piccolo camion con tre tende intorno. Una volta trovate dateci addosso, visto che una di queste contiene una vita.

Colpite l'HQ Nemico e Catturate i Comandanti

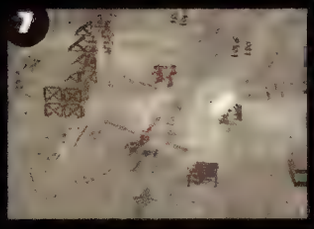
A questo punto checkate la vostra mappa per l'HQ del KGB che si trova in direzione sud-ovest dalla *landing zone*. Qui, tra gli edifici, troverete nascoste alcune torrette e mitragliatrici e inoltre, lungo il tragitto, vi capiterà di incontrare alcuni tank che potranno essere eliminati con un missile o con 4 razzi. Una volta a destinazione distruggete il maggior numero di edifici possibili, non lesinando munizioni visto che l'intera zona è costellate di rifornimenti. Ogni volta che un palazzo del KGB crollerà dalle loro macerie vedrete emergere uno stuolo di uomini in giacchetta rossa. Quando ciò accade, fiondatevi su di loro e cercate di catturarne almeno tre: poi potrete pure far rotta verso l'obiettivo successivo.

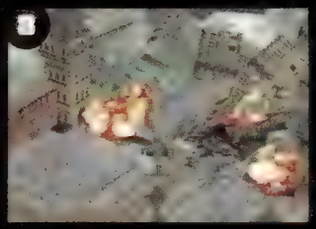
Distruzione del Campo Terrorista

Uno dei prigionieri vi rivelerà l'ubicazione del campo terrorista che dovrà essere immediatamente distrutto. Per non correre troppi rischi distruggete per prima cosa la centrale energetica che si trova nella parte alta del campo, quindi dirigetevi verso la parte più bassa dove si trovano le varie truppe e fatele tutte fuori. Se siete a corto di benza dietro una cassa troverete una serie di fusti che potranno essere utilizzati per ridare un po' di respiro al vostro mezzo. Fatto ciò e una volta che tutti gli obiettivi visibili saranno stati eliminati, rivolgete la vostra attenzione verso i vari edifici. Gli hangar necessitano di un po' di colpi prima di saltare, ma hanno poche truppe al loro interno: inoltre alcuni nascondono anche preziosi rifornimenti. L'ultimo obiettivo che dovrete distruggere prima di poter evacuare la zona saranno le varie casse che, a dispetto del loro aspetto apparentemente inoffensivo, contengono alcuni soldati e una serie di tank. Fate quindi in modo di avere un bel po' di munizioni prima di prendervi cura di loro!

Attacco a Villa ed Esplosione

Per la parte finale della missione dirigetevi verso la zona nord-ovest fino a quando non raggiungerete alla Villa. Ancora una volta, rimanete lungo il perimetro e cominciate ad eliminare le varie truppe e i tank che si trovano a guardia delle porte. Una volta che la zona esterna sarà stata liberata da pericoli dirigetevi verso il centro facendo attenzione a eliminare tutti i nemici prima di scaricare al suolo Nick. Fatto ciò aspettate che il povero garzone ritorni e quindi issatelo nuovamente a bordo: potrete così fare nuovamente rotta verso la vostra base dove riceverete i complimenti dell'intero Stato Maggiore.





Dopo che Nick ha piazzato le bombe nel Quartier Generale nemico, ricordatevi di tornare indietro a salvarlo prima che il tutto salti in aria. Una volta che il ragazzo sarà tornato a bordo potrete infatti tornare alla vostra base pronti ad affrontare la missione successiva.

LIVELLO 2: BLACK SEA STRIKE: GRANDTHEFT

1. Distruggete le due Postazioni Radar
2. Distruggete i Convogli, le Navi e l'HQ Nemico
3. Eliminate le Moto Vedette
4. Fermate il Carrier Kiev
5. Gettate l'ICMB nell'Acqua
6. Bye Bye Destroyer
7. Stoppate i Sottomarini Nucleari
8. Distruggete Kara 6 e salvate l'ostaggio
9. Colpite il Landing Craft 6 e distruggete gli Alieni

DISTRUGGETE LE DUE POSTAZIONI RADAR

Ascoltate con pazienza i farfugliamenti di Nick a proposito della sua vendetta e poi date uno sguardo alla mappa. Dirigetevi quindi a ovest e distruggete la prima postazione radar insieme ai vari tank non lesinando munizioni. Da qui potrete dirigervi verso nord est dove, all'interno di un complesso di edifici, si cela una vita extra. Una volta recuperata ascoltate il messaggio di Ahmad e dirigetevi a ovest per distruggere il secondo radar.

DISTRUGGETE I CONVOGLI, LE NAVI E L'HQ NEMICO

Eliminati entrambi i radar, ascoltate il messaggio di Nick e fate fuori i magazzini. La velocità è una componente essenziale qui visto che dovrete riuscire a distruggere il maggior numero di navi e edifici prima che i nemici riescano a raggiungerli. Iniziate con il gruppo che si trova vicino al secondo radar ruotando attorno ai vari obiettivi in senso orario. Non aspettate di vedere gli edifici cadere a pezzi, ma limitatevi semplicemente a fare fuoco con tutto quelle che avete a disposizione: riuscirete così a ripulire l'intera zona prima che possa insorgere un problema qualsiasi.

ELIMINATE LE MOTOVEDETTE

Dall'ultimo magazzino volate verso sud e distruggete la prima nave. Il modo migliore per farlo è quello di utilizzare un bel Sidewinder così da affondarla con un solo colpo passando poi ai razzi per le navi di contorno. Una volta ripulita la zona sarà la volta di dirigersi verso la Kiev. Qui dovrete far saltare la torre di controllo che si trova nella parte centrale del veliero. Il resto della missione vi vedrà impegnati nell'eliminazione dei vari elicotteri e navi che si affolleranno intorno alla corazzata una volta che questa comincerà ad affondare. Qualunque cosa accada fate attenzione a non volare mai oltre la Kiev prima che tutte e quattro le navi siano state distrutte altrimenti verrete abbattuti in men che non si dica! Una volta a mollo la Kiev, dirigetevi verso sud e iniziate a lavorare sulla nave che trasporta i missili ICBM. Per prima cosa fate saltare i portelloni centrali in modo da rivelare il loro reale contenuto: prendete poi i razzi con il vostro argano e quindi premete il tasto R2 una volta che sarete sull'acqua. Completerete così anche questa sottomissione.

GETTATE L'ICBM NELL'ACQUA

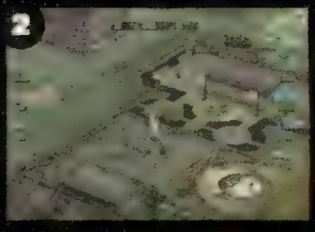
Da qui volate verso la zona più a sud del livello e poi dirigetevi verso ovest fino a quando non vi imbatterete in un piccolo gruppo di edifici che assomigliano a una specie di centrale elettrica. Sotto ognuna di queste costruzioni si trova una corazza, benzina o munizioni così potrete usare quest'area come punto di rifornimento. Una volta fatto il pieno rimettetevi in viaggio verso ovest fino a quando non vi imbatterete nella portaerei che, nonostante la sua enorme mole, risulta piuttosto semplice da distruggere. Avvicinatevi a una delle estremità delle navi e volateci attraverso dirigendovi verso la torre di controllo. Fate quindi fuoco con i missili e con i razzi e, prima che abbiate il tempo di accorgervene, la nave comincerà ad affondare!

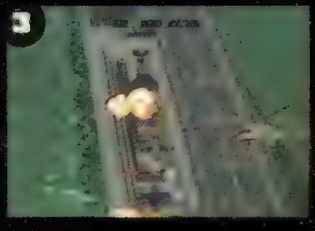
STOPPATE I SOTTOMARINI NUCLEARI

I sottomarini che avevate visto all'inizio del livello ora sono diventati attivi e devono quindi essere distrutti. Date quindi uno sguardo alla mappa e fate il pieno di munizioni utilizzando le casse che verranno catapultate in mare. Le cariche di profondità rimarranno attaccate al vostro elicottero e dovranno essere sganciate proprio sopra i sottomarini. Per far ciò volate sopra quelle maledette bagnarole e quindi premete il tasto R2. Una volta che tutte e tre le 'supposte' saranno state distrutte fate rotta verso il punto dove avete iniziato lo stage e date uno sguardo in giro: dovreste così essere in grado di individuare una nave che contiene un'altra vita extra!

DISTRUGGETE KARA 6

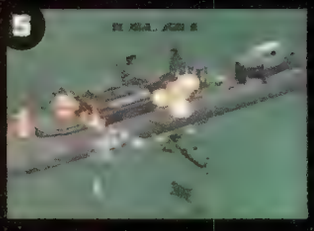
Kara 6 è il vostro prossimo obbiettivo e, ad essere onesti, può essere distrutto nello stesso modo in cui avete affondato la Kiev. Volate quindi da un'estremità della nave all'altra scaricandole contro tutte le armi che avete a disposizione e, nel caso in cui abbiate bisogno di rifornirvi, ricordatevi di quella specie di magazzino di cui vi abbiamo parlato in precedenza. Una volta che anche la cara Kara comincerà ad inabissarsi, date uno sguardo alla zona in cerca di un uomo che sta annaspando nell'acqua e recuperatelo. Si tratta di Ahmad e dovrà per forza essere salvato se vorrete riuscire a completare la missione con successo!





COLPITE IL LANDING CRAFT E DISTRUGGETE I TANK

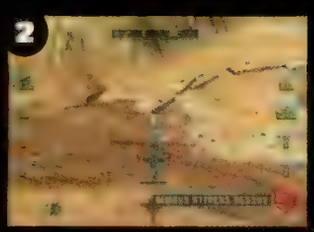
La parte finale della missione è molto facile. Per prima cosa volate verso la spiaggia che si trova nell'angolo a sud-est della mappa e quindi distruggete i tank che stanno scendendo dall'hovercraft. Ogni tank avrà bisogno di un missile o di quattro razzi per poter essere distrutto perciò cercate di avere il vostro armamento al massimo prima di muovervi verso questa zona. Ci sono circa quattro tank per ogni hovercraft e, una volta che li avrete distrutti, dovrete anche prendervi cura della relative navi per completare con successo l'impresa. Una volta fatto ciò dirigetevi verso il punto di partenza, atterrate e preparatevi ad affrontare la terza missione!



PRIMA DI POTER ATTACCARE I VARI HOVERCRAFT DOVRETE ASPETTARE CHE OGNUNO DI ESSI ABBIA FATTO SCENDERE I 4 TANK CHE TRASPORTA. UNA VOLTA ACCADUTO CIÒ VI BASTERANNO 4 SEMPLICI RAZZI O UN MISSILE PER SPEDIRLI DIRETTAMENTE ALLA DISCARICA!

LIVELLO 3: CASPIAN STRIKE: GROZNEY

1. Eliminate i Carri d'Assalto
2. Distruggete due formazioni di Truppe Meccanizzate
3. Eliminate le formazioni di fanteria pesante
4. Distruggete le formazioni di Artiglieria
5. Eliminate le due pattuglie di ricognizione
6. Distruggete la guardia mobile di Savak
7. Uccidete Savak distruggendo il suo veicolo

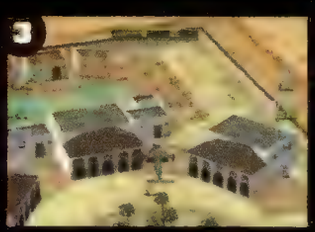


Eliminate i Carri d'Assalto

Questo è uno dei livelli più difficili di tutto il gioco ed è molto probabile che vi ci vorranno almeno un paio di tentativi prima di riuscire a completarlo con successo. Per cominciare distruggete i carri che si trovano alla vostra destra e poi dirigetevi a nord dove potrete mettere le mani su un paio di casse contenenti un po' di munizioni. Fatto ciò date un occhio a sinistra verso la formazione di rocce che si trova sulla sommità della collina. Sparategli contro in modo da farle cadere e bloccare temporaneamente l'accesso al canyon.

Distruggete le Formazioni di Truppe Meccanizzate

A questo punto dovreste ricevere un messaggio nel quale vi si ordina di prendere a bordo Bessus. Volate verso il punto dov'è posizionato il pischello e quindi portatelo al punto di osservazione dall'altra parte della gola dove avete appena fatto cadere le rocce. Una volta a terra lui prenderà con sé il suo piccolo arsenale e comincerà a combattere contro i tank che si sono aperti la strada lungo il lato destro del livello. Volate verso il centro della mappa e fate fuoco contro il secondo



blocco di rocce per ostruire anche questo passaggio. Riceverete così un altro messaggio: questa volta di tratterà di Nimrud. Raccoglietelo come avete fatto prima con Bessus e portatelo nel secondo punto di osservazione che, per la cronaca, è proprio di fronte a quello di Bessus. Scoprirete così che i due personaggi sono cugini ma che sfortunatamente non vedono anche l'ora di farsi la pelle a vicenda così, oltre a combattere contro i vari carri, i due simpatici garzoni cominceranno a bombardarsi l'un altro.

Distruggete le Formazioni di Fanteria Pesante

Quando ciò accadrà dirigetevi verso il canyon all'estrema sinistra e bloccatelo usando le rocce come avete fatto prima. Fatto ciò raccattate Delilah e quindi lasciatela nel passo centrale in modo da far avanzare le sue truppe oltre. Ora toccherà a voi tentare di fermare l'avanzata nemica attraverso il terzo canyon. Il modo migliore per eliminare i vari mezzi nemici è quello di attaccarli quando sono ancora in fila uno dietro l'altro e si stanno apprestando a passare attraverso le rocce. In molti casi infatti i loro colpi andranno ad infrangersi direttamente contro i massi così voi potrete bersagliarsi senza correre il rischio di venire abbattuti in quattro e quattr'otto!

Proteggete la Centrale Elettrica

Nel caso in cui finiate bassi di armatura non preoccupatevi: infatti a questo punto la mappa vi mostrerà i luoghi dove sono nascoste una serie di casse con le quali potrete tentare di rimettere in sesto il vostro mezzo. Attenzione però: usatele solo in casi di emergenza poiché il loro numero è davvero molto limitato. Tutto quello che dovrete fare ora sarà volare verso la centrale energetica nella parte alta

dello schermo e fermare le truppe nemiche prima che possano attaccarla. Usate la mappa per individuare i nemici più vicini e quindi eliminateli. Tutto quello che possiamo dirvi qui è che si tratta di una vera e proprio operazione di pulizia, perciò non esitate a distruggere qualsiasi cosa vi capiti a tiro facendo solo attenzione a non disintegrare per sbaglio la stazione.

Distruggete la Formazione di Artiglieria

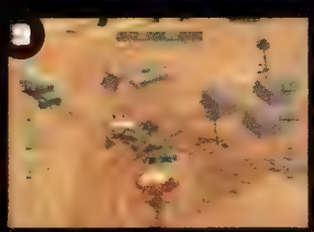
A questo punto del gioco il buon Bessus dovrebbe aver tirato le cuoia e così i vostri avversari decideranno di sferrare un attacco contro il villaggio di Nimrud. Quando voi riceverete il messaggio che sono sotto attacco recatevi verso il punto rosso nella parte bassa dello schermo ed eliminate le varie formazioni di artiglieria prima che queste si avvicinino troppo al villaggio. Se sarete fortunati riuscirete a individuare anche una serie di cisterne di carburante che potrete far esplodere nel tentativo di innescare una serie di reazioni a catena con le quali eliminare buona parte delle truppe nemiche.

Distruggete la Guardia Mobile di Savak

Il vostro prossimo obiettivo è un piccolo gruppo di scout che si sta avvicinando alla centrale elettrica dalla parte alta dello schermo. Una volta che li avrete eliminati (dovrete farne fuori 4 o 5) scoprirete che anche un gruppo di elicotteri d'assalto si sta dirigendo verso la base, quindi non perdete tempo e tornate indietro per respingere l'assalto. A questo punto Nimrud e Delilah dovrebbero avere ancora qualche carro a disposizione perciò aspettate che gli elicotteri si trovino sotto il fuoco delle truppe alleate e quindi fate il vostro ingresso in campo prestando attenzione a non farvi circondare.

Uccidete Savak Distruggendo il suo Veicolo

La parte finale di questo livello è a dir poco massiccia e richiederà l'impiego di un sacco di munizioni recuperabili all'interno di alcuni edifici del villaggio di Bessus. Una volta fatto il pieno volate verso il campo nella parte bassa dello schermo e distruggete le varie tende. Farete così uscire allo scoperto Savak che, a bordo di una jeep, cercherà di darsela a gambe. Non perdete tempo: inseguitelo tirandogli addosso qualsiasi arma in vostro possesso e cercate di eliminarlo prima che riesca a raggiungere la fine dello schermo. Se ci riuscirete avrete finito anche questo schema.



LIVELLO 4: DRACULA STRIKE: CHERNOBYL

1. Salvataggio Agente Strike
2. Salt Mines
3. Il Cuore del Reattore
4. Air-Lift
5. Chiamate i Tomahawk
6. Ahmad scende in campo
7. Distruggete la Brigata di Vita
8. Azione Anti Scud
9. Evacuate le Postazioni delle NU
10. Distruggete Vita

Salvataggio Agente Strike

Appena iniziato il livello non andate da nessuna parte poiché la *landing zone* sulla quale vi trovate sta per essere attaccata. Rimanete quindi in posizione, aspettate e distruggete i vari tank e carri prima che possano impossessarsi del sito. Fatto ciò volate a est attraverso il fiume, verso il santuario dove si trova Ivan. Ispezionate l'edificio fino a quando non individuerete il radar e quindi distruggetelo. Da qui volate verso sud fino a quando non raggiungerete nuovamente il fiume. Distruggete il mulino a vento: entrerete così in possesso del super-argano. Ora ritornate a nord verso l'edificio e recuperate i 5 scienziati che si trovano nella gabbia. Non prendete nessun altro prima di aver distrutto l'edificio che ha al suo interno l'uomo con il giaccone nero: se non riuscirete a prenderlo fallirete la missione.

Salt Mines

Una volta che il vostro elicottero è al massimo e avete preso Ivan andate a ovest verso il punto di atterraggio dal quale siete partiti. Sorvolatelo e continuate a volare: dovreste così individuare un'altra pista di atterraggio che ha nelle immediate vicinanze un enorme cratere. NON ATTERRATECI ANCORA SOPRA! Checkate la vostra mappa e distruggete qualsiasi nemico presente in zona. Una volta ripulita l'intera area fate scendere gli scienziati. Prestate molta attenzione: avrete infatti bisogno di almeno 4 uomini per poter disinnescare le vari mine quindi dovrete assicuratevi che l'intera area sia sicura prima di far scendere il vostro prezioso "carico" al suolo. Una volta espletata anche questa formalità dirigetevi verso sud fino a quando non raggiungerete l'estremità più bassa dello schermo e quindi a est fino a raggiungere la centrale elettrica. Fatto ciò potrete iniziare la vostra opera di "disinfestazione" che si concluderà solo quando avrete liberato l'intera zona della presenza nemica. Rimettetevi poi in viaggio verso est fino a raggiungere un grosso edificio che però non dovrete distruggere. Tutto quello che dovrete fare infatti non sarà altro che colpire la cupola che si trova sulla sua sommità fino a quando non la farete esplodere.

Il Cuore del Reattore

A questo punto, dopo aver ripulito l'intera zona, fate scendere Ivan. Il garzone correrà all'interno dell'edificio e, in quel preciso istante, 4 tank faranno la loro comparsa sullo schermo. Rispondete immediatamente al loro fuoco distribuendo qualche bel razzo edinfine ricordatevi di passare a riprendere Ivan che, nel frattempo, dovrebbe esser riuscito a completato il suo lavoro. Volate quindi sopra la cupola (o quello che ne resta) e prendete il cuore del reattore.

Air-Lift

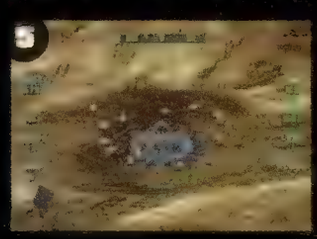
Una volta in possesso del vostro prezioso carico fate rotta verso le miniere di sale dove si trova un gruppo di scienziati. Una volta giunti a destinazione scaricate il reattore sulla speciale *landing zone* allestita per l'occasione.

Chiamate i Tomahawk

Ora vi verrà comunicato di dirigervi verso i tomahawk che si trovano nell'aeroporto vicino al fiume. Una volta qui per prima cosa eliminate i radar che si trovano nella parte bassa del campo, dall'altra parte del fiume. Fatto ciò cominciate a massacrare qualsiasi nemico vi si presenti davanti partendo dalle torrette per passare poi ai tank, dopo di che fate nuovamente scendere Ivan. Il ragazzo si dirigerà verso una cassa che, una volta aperta, rivelerà l'inventore del laser che dovrà quindi essere recuperato dopo che Ivan avrà fatto ritorno al vostro elicottero. Una volta che entrambi i guys saranno a bordo tornate verso le miniere di sale e fateli scendere entrambi. A questo punto avrete due minuti per mettere in salvo i 7 studiosi e Ivan, altrimenti saranno tutti morti. Cominciate quindi l'evacuazione caricando il primo gruppo di scienziati e scaricandoli nella zona di atterraggio situata all'estremità ovest del livello. Tornate indietro per l'ultimo garzone, dopo di che anche Ivan potrà essere caricato a bordo. Fate nuovamente rotta verso la zona di atterraggio e scaricate gli ultimi "uomini in bianco", quindi fate rotta verso sud.

Ahmad Scende in Campo

Vi imbatterete così in una formazione di tank e in una zona di atterraggio. Qui fate scendere Ahmad, in modo che il ragazzo possa raggiungere il suo carro. Quindi, mentre state distruggendo tutti i tank presenti nella zona, date uno sguardo alla mappa per localizzare l'esatta posizione di tutte le forze nemiche in campo. Una volta che la prima formazioni di carri sarà stata distrutta, Ahmad vi informerà di non poter continuare ancora a lungo. Quando lo avrete aiutato a liberarsi dei suoi avversari, una nuova divisione di mezzi corazzati farà il suo ingresso sullo schermo, il che significa che dovrete ricominciare tutto da capo. L'importante è che, qualunque cosa accada, riusciate ad eliminarli prima che possano raggiungere la centrale energetica, altrimenti potrete pure dire addio alla vostra partita. Fatto ciò riceverete una trasmissione che vi informerà della posizione del comandante degli Scud. Volate nella zona indicata e recuperate il comandante che, per l'occasione, indosserà un'uniforme militare standard. Non importa se lo uccciderete visto che, comunque, vi rivelerà esattamente dove si trovano i missili. A questo punto riprendete il vostro viaggio e raggiungete la postazione dove si trovano gli Scud. Qui fate piazza pulita di tutti i vari nemici e quindi rivolgete le vostre attenzione verso gli edifici (quelli che formano una "L"). Troverete così vari lanciatori, tre dei quali dovranno essere eliminati prima che riescano a completare la procedura di lancio. Un SideWinder e un missile dovrebbero essere più che sufficienti per metterli ko in maniera rapida e indolore. A questo punto vi sarà chiesto di andare ad aiutare Ahmad e le truppe delle NU. Dirigetevi quindi in quella zona e cercate



Qualunque cosa accada, non fatevi venire in testa l'idea di far saltare il centro dell'impianto nucleare. Limitatevi semplicemente a far esplodere la cupola: qualsiasi altro tipo di azione potrebbe avere conseguenze a dir poco tragiche! (Foto 3)

LA PRIMA VIDEO-GUIDA PER NAVIGARE SU INTERNET

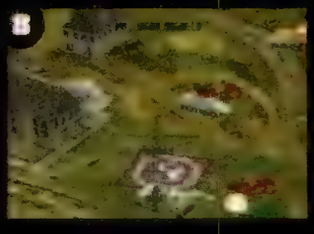
in compagnia di Patrizio Roversi e Syusy Blady

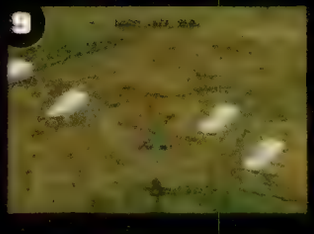
Tutto quello che avresti voluto sapere su Internet per la prima volta in video-cassetta: un viaggio senza sorprese nella rete delle reti guidati da due turisti esperti e soprattutto simpatici. Sessanta minuti insieme a Patrizio Roversi e Syusy Blady e tutto vi sembrerà più facile: dal browser alla posta elettronica, dal newsgroup ai motori di ricerca. I segreti di Internet diventeranno anche vostri e ben presto anche chi credeva di essere negato per l'informatica, scoprirà di essere un perfetto internauta. Perché divertendosi si impara meglio!

Fascicolo più video a sole lire 19.900

JACKSON LIBRI®
MARCHIO REGISTRATO **GRUPPO EDITORIALE FUTURA**
in collaborazione con
Microsoft digital IT net

di eliminare 4 o 5 lanciatori. Questi potranno essere distrutti utilizzando due semplici razzi, per cui fate attenzione a non sprecare preziose munizioni. Espletata anche questa formalità, recuperate Ahmad (che, per la cronaca, indossa uno stupendo completino nero) e il maggior numero di soldati possibile. Fate quindi rotta verso la zona di atterraggio che si trova a ovest e poi tornate indietro per recuperare anche l'ultima parte del gruppo.





DISTRUGGETE VILA

L'ultima parte di questo livello vi vedrà impegnati nella distruzione di Vila e della sua armata. Dirigetevi quindi verso la parte bassa dello schermo dove i suoi convogli si stanno aprendo la strada attraverso le miniere di sale e cominciate ad attaccare i tank da dietro. Ovviamente tra i vari mezzi si troverà anche un'unità radar che dovrà essere eliminata il più rapidamente possibile in modo da far cessare l'allarme. Fatto ciò cominciate al vostra opera di demolizione lasciando perdere il tank arancione di Vila fino a quando non raggiungerete il cimitero. La pupa si fermerà af ianco dell'obelisco e tutto quello che dovrete fare per completare la missione non sarà altro che sparare contro l'enorme pietrone che, per tutta risposta, andrà a spiaccicarsi sul carro di Vila.

LIVELLO 5: KREMLIN STRIKE: CIVIL WAR

1. Recuperate gli Ostaggi con l'aiuto di Andrea
2. Distruggete i Convogli Bomba
3. Proteggete Yeltsin
4. Scortate Andrea e Yeltsin all'Aeroporto
5. Proteggete l'Aeroporto
6. Catturate Alex Kapitov
7. Catturate il capo del KGB
8. Catturate lo ShadowMaster

RECUPERATE GLI OSTAGGI CON L'AIUTO DI ANDREA

Dalla partenza fate rotta verso nord-ovest e, mentre siete sulla strada, Andrea vi manderà un messaggio nel quale vi dirà che deve evacuare. Volate quindi nella zona segnalata e distruggete tutti i carri e le ZSU e poi raccogliete la pulzella non appena questa uscirà dell'edificio. Dei due gruppi di agenti che rimangono da salvare andate prima verso quello di sinistra. Qui si trova un'intera formazione di carri che dovranno essere distrutti nonostante il segnale di allarme che comparirà sullo schermo (sono loro a causare il segnale). Una volta che li avrete distrutti tutti fate scendere Andrea. La ragazza farà così saltare la porta della cella e gli agenti saranno liberi di uscire. Dopo che avrete tirato a bordo i primi sei, faranno la loro comparsa un paio di formazioni di tank e soldati assortiti che dovranno essere eliminati facendo attenzione a non interrompere le operazioni di carico. Una volta pieni lasciate i vostri passeggeri nella zona di atterraggio lì vicino, quindi tornate indietro per recuperare l'ultimo gruppo insieme ad Andrea.

DISTRUGGETE I CONVOGLI-BOMBA

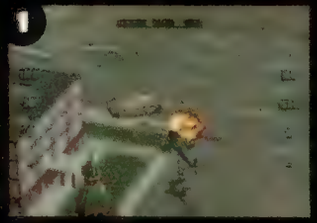
La prossima missione che dovrete affrontare è molto difficile visto che vi sarà richiesta uno grossa velocità e precisione. Una volta volati via dopo il primo salvataggio scoprirete infatti che fra i vostri uomini non c'è Yeltsin così dovrete per forza mettervi sulle sue tracce. Tuttavia, prima che possiate iniziare quest'ennesima caccia all'uomo, dovrete riuscire a fermare alcuni camion-bomba che vogliono far saltare un ponte. Una volta individuata sulla mappa l'ubicazione dei vari convogli, dirigetevi verso il camion più vicino al ponte e cominciate la vostra opera di disinfestazione eliminando i vari truck con i quali verrete via via in contatto. Perdete il ponte e potrete dire addio all'intera partita...

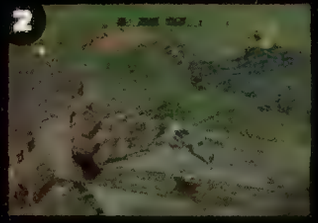
PROTEGGETE YELTSIN

Ora le cose cominciano davvero a farsi complicate. Un gruppo di rampe armate di Scud sta cercando di abbattere il muro del Cremlino per poter catturare Yeltsin. Dirigetevi quindi nella zona ed eliminate i vari carri prima che questi possano raggiungere l'edifico. Utilizzate pure tutti i SideWinder rimasti insieme ai missili e preparatevi a fare il pieno, visto che ogni Scud ha un valore di ben 400 punti armatura. Fatto ciò il Cremlino subirà un altro attacco da parte delle forze nemiche. Attorno al muro si schiereranno infatti una serie di postazioni e mezzi pesanti pronti ad aprire il fuoco. Dopo aver fatto rifornimento con le munizioni che si trovano all'interno dell'edificio volate verso est ed eliminate il primo gruppo di mezzi, ognuno dei quali potrà essere distrutto usando un missile e 3 razzi. Fatto ciò tornate indietro verso le 4 torrette che si trovano dall'altra parte del muro ed eliminatele.

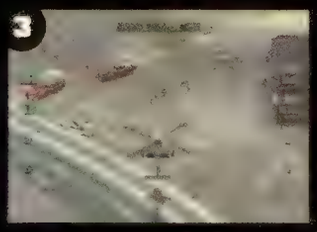
GUIDATE YELTSIN ENTRO LA MACCHINA BLINDATA

Dopo ciò tre elicotteri appariranno dall'angolo in alto a destra dello schermo con





l'obiettivo di uccidere Yeltsin. Il più grosso di questi contiene al suo interno diverse unità di soldati che usciranno nel caso in cui l'elicottero riesca ad atterrare quindi, per prima cosa, concentratevi su questo. Una volta che li avrete abbattuti vi verrà offerta la possibilità di ricaricare il vostro mezzo e tirare un po' il fiato. A questo punto fate scendere Andrea nella zona di atterraggio che è comparsa all'interno del Cremlino in modo che possa andare a prendere Yeltsin. Dopo qualche istante i due verranno fuori, ma la limousine sulla quale stavano per salire verrà distrutta e così il caro Boris si dirigerà in fretta e furia verso il suo garage segreto. Una volta che Yeltsin e Andrea saranno dentro cominciate a distruggere i tank e le truppe in zona, dopo di che utilizzate il cannone per aprire una breccia attraverso il muro.



Scortate Andrea e Yeltsin all'aeroporto

A questo punto la situazione si farà veramente incandescente. Cominciate a seguire Yeltsin che inizierà a vagare per le strade di Mosca facendo attenzione ad eliminare qualsiasi tank o pattuglia che tenti di avvicinarsi troppo alla sua macchina. Detto ciò potrebbe anche capitarvi che il caro Boris decida di fare una capatina nel burgerdrive (e non stiamo scherzando!): in quel caso tutto quello che dovrete fare non sarà altro che distruggere le due macchine che gli si trovano di fronte consentendo così al presidente di riprendere la sua corsa verso l'aeroporto.

Proteggete l'aeroporto

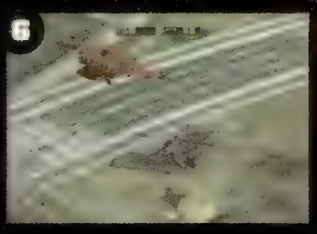
Proprio mentre il caro Boris starà facendo il check-in, attorno all'aeroporto si materializzerà l'ennesimo formazione di tank da spazzare via a qualsiasi costo. Inizialmente ignorate il messaggio che vi dice di pattugliare la pista e fate in modo che Andrea e il presidente raggiungano sani e salvi la zona di imbarco del loro 747. Una volta qui vi troverete impegnati in un duro scontro con una serie di carri e soldati che dovranno essere eliminati il più rapidamente possibile. Fatto ciò aspettate che il presidente salga a bordo del suo aereo, dopo di che raccogliete Andrea e preparatevi alla fase successiva.

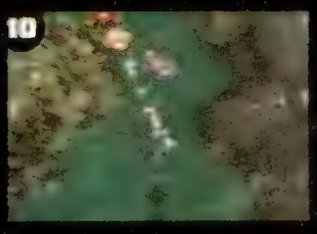
Catturate il Capo del KGB

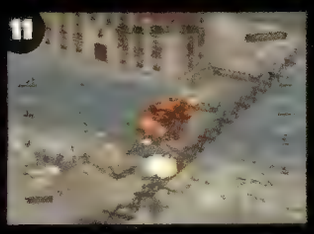
Ora dovrete dirigetevi verso la zona ovest della città dove si trova l'HQ dei Mob. Attorno all'edificio sono piazzati un centinaio di soldati che, comunque, potranno essere eliminati con un paio di raffiche del vostro fidato mitragliatore. Fatto ciò distruggete l'edificio e quindi inseguite l'uomo a bordo del un motoscafo. Cercate di eliminarlo il più rapidamente e, qualunque cosa accada, assicuratevi che non riesca a raggiungere l'estremità della mappa. Una volta fatta saltare la nave (vi ci vorranno un bel po' di colpi) recuperate dall'acqua il garzone che, per ringraziarvi, vi indicherà il luogo dove si trova l'agente del KGB.

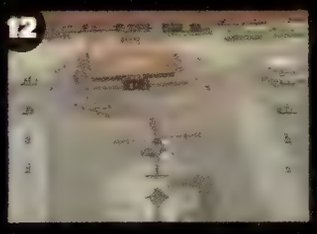
Catturate lo ShadowMaster

La fine del gioco è ormai vicina! Volate verso l'edificio ed eliminate la solita massa di tank. Se ne avete la possibilità cercate di colpire il generatore di energia che si trova in mezzo a loro; così facendo annullerete l'allarme rendendo i loro movimenti molto più lenti. Una volta che li avrete fatti tutti secchi (il che non è una impresa molto semplice) fate un buco nell'edificio principale in modo da liberare l'agente del KGB. Ovviamente il ragazzo farà il possibile per non essere catturato quindi dovrete avere molta pazienza e ottimi riflessi. Una volta a bordo il guy si rifiuterà comunque di collaborare per cui portatelo sopra il pozzo dell'orso e fatelo scendere. Dopo questo simpatico scherzetto il ragazzo si dimostrerà molto più disponibile rivelandovi persino l'ubicazione dello ShadowMaster. Volate quindi verso la tomba di Lenin e distruggete tutte le truppe che si trovano nell'area. Fatto ciò fate saltare l'edificio e agganciate la cassa. Salvate quindi il pilota dal piccolo aereo che si trova nelle vicinanze prima di distruggerlo e cancellare così dalla faccia della Terra il caro ShadowMaster!









Cogito Ergo Sony

BRAND NEW, YOU'RE RETRO

"Futures made of virtual insanity now Always seem to, be govern'd by this love we have For Useless, twisting, our new technology. Oh, now there's no sound - for all we live underground"
(Jamiroquai)

Quali sono i presupposti in base ai quali videogiochiamo? Siamo in grado di dare un senso alla nostra esperienza mediale? Il consumo videoludico è ancora in larga parte una "zona opaca". Se ne parla sempre in termini di successo commerciale, di copie vendute, di record sbriciolati. Ma non si è mai indagato a sufficienza sulle ragioni intrinseche che ci spingono a spendere ore davanti a uno schermo luminoso collegato a una console con una sola elle. A chi importano le generalizzazioni in senso statistico che per certi versi rappresentano un generico non senso? Solo a chi vende. E' affascinante negli anni novanta quasi duemila la capacità del consumo di creare abitudini ed emergenze, legami e vincoli, amicizie improvvisate o durature, superficiali o profonde. Il consumo videoludico come forza che contribuisce a organizzare la temporalità dei fruitori, di strutturare i loro spazi, l'ambiente in cui vivono e in cui si muovono. Il consumo videoludico che crea e disperde gruppi e "compagnie", unisce e disaggrega, avvicina e allontana. Il consumo videoludico che fonda riti, abbatte miti e crea nuovi siti. Ma che cos'è il consumo videoludico? Non certo mera esposizione del fruitore al messaggio. Se per la fruizione televisiva, la compresenza di fruitori e fruitori è condizione insuperabile, necessaria ma non sufficiente, nel caso dei videogiochi è mera possibilità vincolata alla risorse tecnologiche disponibili: il divertimento può anche correre sul filo, cancellare le distanze, rendere superflua la presenza degli attori in gioco. Il consumo videoludico è soprattutto un processo che, al pari di altri, modella la nostra esistenza. Videogiocare come pratica attraverso la quale ci impadroniamo dell'offerta mediale e la inglobiamo, la assorbiamo per osmosi biotecnologica nella nostra vita. Dalla sessione videoludica ricaviamo principalmente risorse affettive (stimoli emotivi ma anche meccanismi di identificazione con l'alter ego digitale) e ludiche (il divertimento suscitato dall'interazione) che rielaboriamo, ripensiamo, ricicliamo. L'aspetto relazionale, la possibilità di entrare in contatto con l'altro organico, hanno il loro il peso. Ma la proposta mediale è e resta comunque un testo con il quale ci confrontiamo. Attiviamo una rete interattiva che si dispiega ed estende apparentemente all'infinito sotto le nostre direzioni e che tuttavia è nella maggior parte dei casi preprogrammata, prestabilita, configurata a priori. Il videogioco è un parassita che si insidia nella televisione, si avviluppa alla sua nuca catodica come il parassita vermiforme di *Brain Damage* o gli alieni del *Terrore della Sesta Luna* e la controlla, la subordina, la stravolge. Ne vampirizza funzioni, la trasforma in mero terminale ludico, trasmettitore di immagini in movimento controllate dal player. Tempi di consumo: al pomeriggio dopo il pranzo prima dei compiti, invece dei compiti, durante i compiti, prima di cena, dopo cena, di notte con il volume al minimo per non farsi scoprire, tra la veglia e il sonno, dimensione onirica e elettronica, al mattino prima di andare a scuola, sull'autobus per andare a scuola, a scuola con un gameboy. Videogioco esperienza individuale, personale, solitaria. Videogioco esperienza collettiva, comunitaria, estesa. Fruizione che privilegia il gioco in sé rispetto al giocare assieme, fruizione che privilegia il giocare assieme rispetto al giocare il gioco in sé, modalità che si intersecano, si sovrappongono, si articolano differentemente. Videogaming motivato dalla volontà di giocare un certo gioco, videogaming motivato dal desiderio di stare assieme e interagire. Videogioco strumento di evasione e divertimento, crea attorno a sé un'area di inattività, una zona franca entro la quale ogni responsabilità può essere legittimamente sospesa e i soggetti possono spogliarsi dei propri ruoli per assumere le vesti di attori videoludici. Potere straniante del mezzo. Pericolo dell'alienazione: la pratica appare affascinante ma fa perdere tempo. Tendenza da parte delle persone a sottostimare il tempo del proprio consumo videoludico. Ore percepite come secondi. Il tempo non è omogeneo... Sottovalutazione sintomatica di un senso di colpa connesso con la pratica videoludica e di un'implicita sanzione negativa verso il videogioco stesso. Il tempo del consumo percepito come non-tempo o come tempo improduttivo o alternativo al sonno, allo studio, al relazionarsi con esseri umani. Nella maggior parte dei casi, i non giocatori considerano il consumo televisivo tempo consumato in senso deteriore o sprecato. Costante negoziazione tra genitori e figli: il tempo da spendere davanti al televisore con il pad in mano va conquistato, va meritato, va vinto o persino usurpato. Rientra tra gli orientamenti impliciti condivisi dalla famiglia che al consumo videoludico si possa destinare solo il tempo spazzatura: è consentito videogiocare quando non sia possibile svolgere altre attività (ricreative o culturali), attività da privilegiare. Estate vista come momento disintossicante: ma c'è sempre gameboy e le sale giochi e io voglio un televisore a cristalli liquidi che se si surriscalda prende fuoco e fuma quando l'LCD diventa LSD e godermi l'esplosione in dolby surround così poi mi sparo un panasonic quintrix che si beve il grundig megatron e voglio il picture in picture l'immagine nell'immagine PIP come le caramelle mario a sinistra perché è un idraulico proletario crash a destra perché a manca c'è nights che mi fa stare in piedi la notte e sdraiato di giorno comunque è meglio un telecomando a uovo oggi che un plasmatron domani ma sempre rigorosamente sedicinoni voglio un mammuth a retroproiezione da sessantapollici che mi massaggiano l'encefalo voglio cavalcare le onde subliminali in un acquario ad altadefinizione HDTV come quelli nella sede sony giapponica no meglio un sanyo a tre dimensioni l'esperienza videoludica totale dentro il televisore vedi poltergeist d'altronde abbiamo a che fare con fantasmi virtuali che hanno immagine ma non un corpo sono e non sono simulacri ci appaiono in una schermata e scompaiono nell'altro schermo ma anche schermarsi contro le radiazioni elettromagnetiche chissà perché sony non finanzia ricerche in questo senso le leggende metropolitane raccolte da brunvald chi gioca troppo diventa cieco o forse era un'altra cosa entrambe le cose sono proibite e forse entrambi un po' sterili tanto so già che in futuro ci infileremo le cartucce direttamente nello stomaco al posto delle videocassette di videodrome secerneremo bit invece di piscio l'upgrade sarà biotecnologico perché se lo spirito esce dal suo guscio sono cavoli amari un po' per tutti tipo voglio linkarmi via scart a dieci televisori un cordone coassial-ombelicale in fibra ottica terzo occhio per fruire più immagini giocare contemporaneamente a sei giochi su altrettante console multitasking multiplayer multimedia molto multi fortissimamente multi basta divertirsi un po' divertirsi oggi giri tre ore come un cretino per trovare un fottuto parcheggio per poi rintanarti in un locale uno dei tanti sono tutti uguali paghi diecimila una birra annacquata respiri merda per un'ora comunichi aria fritta il fumo ti impregna i vestiti la pelle ti entra nei polmoni nel cervello cosa ci sto facendo qui e allora videogiocare dall'alba al tramonto per inerzia per insonnia maratone interminabili di immagini in movimento fuori orario emozioni ripetibili copyright sony consumare obbedire consumare obbedire perché quando si videogioca il tempo si ferma come nella pausa di baker o come in quel mitico episodio di ai confini della realtà e questo perché gli esseri umani sono le periferiche delle console fai una passeggiata riposati assaggia il resto i videogiocatori di fronte alla tv non solo ne filtrano la presenza ma la inglobano nel proprio ambito nell'atto del consumo non siamo entità che fronteggiano una presenza a noi estranea ma siamo il vero terreno in cui questa presenza si radica e diventa interna videogiocare è essere posseduti bella la vita se hai sony l'ansia di digerire l'offerta nuovi stimoli che rimpiazzano i vecchi poi giocare per cominciare a essere ma anche giocare per non smettere di essere in fond

MATTEO BITTANTI

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation : a L 70.000 ***Spot Geos to Holliwood*** (Usa), ***Soviet Strike*** (Usa). A L 60.000 ***Ayrton Senna's Kart*** (Jap), ***Cool Boarders*** (Jap). A L 55.000 ***Project Overkill*** (Usa), ***The Need for Speed*** (Usa). A L 50.000 ***Adidas*** (Pal), ***Alien Trilogy*** (Pal), ***ThunderHawk 2*** (Pal), ***In the Hunt*** (Usa). A L 45.000 ***X-Com*** (Pal), ***Loaded*** (Pal), ***PGA '96*** (Pal) ***Actua Soccer*** (Pal), ***FIFA '96*** (Pal) e ***Lone Soldier*** (Pal). Vedo inoltre CD demo a L 4.000. Cerco in particolare: ***Disruptor***, ***Panzer General***, ***Black Dawn*** e ***Blam!***
Per informazioni telefonare allo 0173/979366 e chiedere di **Marco.**

VENDO per Sony PlayStation ***Formula 1*** versione Pal, originale come nuovo, oppure scambio con un titolo nuovo di pari valore. Compro inoltre veri titoli per PSX. Vendo anche dischi ed accessori per Amiga a prezzi imbattibili. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0330/688912 e chiedere di **Luigi.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO software per Sony PlayStation (solo programmi originali). Ho a disposizone molti titoli tra i quali: ***WipEout 2097***, ***Formula 1***, ***Tekken 2*** (Jap) e numerosi altri. Cerco in particolare: ***Destruction Derby 2***, ***Discworld*** e ***Soviet Strike***.
Per informazioni telefonare allo 0883/613562 ore pasti e chiedere di **Nicola.**

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***Resident Evil*** (L 60.000), ***WipEout*** (L 50.000), ***Discworld*** (L 50.000).
Per informazioni telefonare allo 071/7230685 ore serali e chiedere di **Corrado.**

VENDO in blocco Sony PlayStation Pal come nuova con 1 joypad, 1 Memory Card, ***Rayman***, ***Alien Trilogy***, ***Ridge Racer***, ***F1***, ***Doom*** e ***WipEout*** originali a L 600.000 trattabili. Offro e pretendo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0547/384640 e chiedere di **Matteo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti titoli a L 50.000 l'uno: ***Tekken*** (Pal), ***FIFA Soccer '96*** (Pal), ***Actua Soccer*** (Pal), ***Olympic Soccer*** (Pal), ***NFL GameDay*** (USA), ***International Track & Field*** (Pal). Tutti i giochi sono in ottime condizioni. Annuncio valido per la sola zona di Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 02/38006299 dalle ore 9 alle 13 e chiedere di **Giulio.**

VENDO per Sony PlayStation Pal ***Ridge Racer Revolution*** e ***Resident Evil*** a L 80.000 l'uno oppure a L 150.000 in blocco (no scambi). Esigo massima serietà.
Per informazioni telefonare allo 0931/591192 e chiedere di **Fabrizio.**

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti titoli: ***The Need for Speed***, ***Resident Evil***, ***Mortal Kombat 3*** e il volante Mad Cats.
Per informazioni telefonare allo 0376/618653 e chiedere di **Lorenzo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal a L 70.000 l'uno: ***Mortal Kombat 3***, ***Loaded***, ***FIFA Soccer '96*** e ***Destruction Derby***. Tutti i video giochi sono completi di istruzioni in italiano e confezione in perfette condizioni.
Per informazioni telefonare allo 041/4966893 ore pasti e chiedere di **Valentino.**

VENDO per Sony PlayStation giochi di vario genere a ottimi prezzi.
Per informazioni telefonare allo 0347/3712737 e chiedere di **Massimiliano.**

VENDO per Sony PlayStation i giochi: ***Destruction Derby***, ***WipEout***, ***WWF Mania***, ***MK3***, ***Krazy Ivan***, ***Ridge Racer Revolution***, ***TohShinDen 1*** e ***2***, ***FIFA '96***, ***Rapid Reload***, ***Road Rash*** e ***Alien Trilogy***. Cerco inoltre: ***Crash Bandicoot***, ***F1***, ***Die Hard Trilogy***, ***Tekken 2***, ***WipEout 2097***, ***Pandemonium***, ***Tomb Raider***, ***Namco Museum 1 - 2 - 3 - 4*** e altri. Infine cerco anche giochi per Saturn, SNes e Ultra 64.
Per informazioni telefonare allo 0187/420843 e chiedere di **Francesca.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO giochi per Sony PlayStation versione europea originali. Garantisco e pretendo massima serietà. Astenersi perditempo e pirati.
Per informazioni telefonare allo 0368/3509983 dalle ore 20:30 alle 23 e chiedere di **Gianni.**

VENDO giochi per Sony PlayStation, anche ultime novità come: ***F1***, ***WipEout 2097***, ***Tekken 2***, ***Tomb Raider***, ***Crash Bandicoot***, ***Destruction Derby 2***, ***Rage Racer***. Annuncio valido per la zona di Frosinone, prezzi concorrenziali.
Per informazioni telefonare allo 0368/471256 dopo le 13 e chiedere di **Luigi.**

VENDO per Sony PlayStation molti giochi in versione europea. Disponibili ultime novità a bassi prezzi. I titoli sono tutti originali e in perfette condizioni. Cerco inoltre giochi per PlayStation in versione Usa/Jap e sono anche disposto ad effettuare eventuali cambi. Vendo inoltre giochi per PC CD-Rom.
Per informazioni telefonare allo 049/793421 dalle 17 alle 21 e chiedere di **Andrea** o **Nicola.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation diversi giochi. Attualmente ho a disposizione: ***Resident Evil*** (L 60.000), ***SuperSonic Racers*** (L55.000), ***Time Commando*** (L55.000). Sono disposto anche ad eventuali cambi con ***Crash Bandicoot***, ***Sim City 2000*** e ***Sampras Extreme***.
Per informazioni telefonare allo 039/460768 e chiedere di **Fabio**, solo zona Milano.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi a L 45.000 l'uno: ***Gex***, ***Ridge Racer Revolution***, ***Mortal Kombat 3***, ***Adidas Power Soccer***, ***Extreme Games*** e ***Philosoma***. Sono disposto anche ad eventuali scambi con i seguenti titoli: ***FIFA Soccer '96***, ***The Need for Speed***, ***Tekken 2*** e ***3D Lemmings***.
Per informazioni telefonare allo 0347/3454140 e chiedere di **Gianni.**

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***Tekken*** (L 40.000), ***Fade to Black*** (L 50.000), ***WipEout*** (L 40.000), ***TohShinDen 2*** (L 50.000), ***Ridge Racer Revolution*** (L 50.000), ***Krazy Ivan*** (L 40.000), ***The Need for Speed*** (L 50.000) e ***Street Fighter Alpha*** (L 50.000). Tutti i titoli sono in perfette condizioni.
Per informazioni telefonare allo 039/6083053 ore pasti e chiedere di **Ale** (possibilmente zona Milano e provincia).

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation in versione Pal: ***Ridge Racer Revolution*** e ***WipEout***.
Per informazioni telefonare allo 0874/63102 e chiedere di **Walter.**

VENDO Sony PlayStation Universale (4 mesi di vita) + Memory Card + Cavo Scart RGB + ***Tekken 2***, ***Motor Toon GP 2***, ***F1***, ***Rayman***, ***Air Combat***, ***WipEout 2097***, ***Bio Hazard*** e ***Andretti Racing***. Il tutto in garanzia a L 650.000 non trattabili.
Per informazioni telefonare allo 0376/371761 dopo le 20 e chiedere di **Paolo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Mortal Kombat 3*** (L 65.000), ***Tekken*** (L 60.000), ***Ridge Racer Revolution*** (L 50.000), ***Loaded*** (L 50.000), ***Topolino e le sue Avventure*** (L 50.000). Sono disponibile anche ad eventuali scambi.
Per informazioni telefonare allo 0364/779957 ore pasti e chiedere di **Christian.**

SCAMBIO Sega Saturn più 2 pad, 1 adattatore europeo, più vari giochi (***FIFA Soccer '96***, ***Ultimate Mortal Kombat 3***, ***Quantum Gate***, ***Bug***, ***Nights***, ***X-Men***, ***Jonny Bazookatone*** e Myst) con Sony PlayStation più 2 pad e vari giochi.
Per informazioni telefonare allo 0882/374364 ore serali e chiedere di **Luca.**

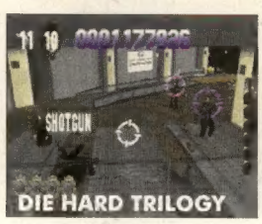
CERCO possessori di Sony PalyStation per scambio di giochi, trucchi, materiale e per giocare in link con la nostra console. **Federico Gatti** - Via Rosmini 14/b, 31100 Treviso. Telefono 0422/263823 (ore serali).

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ. IN PRATICA CE NE LAVIAMO LE MANI...

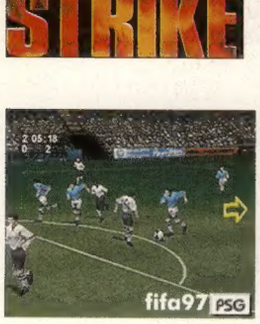
MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473

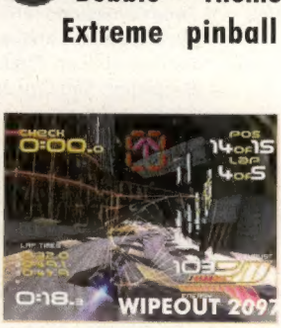
L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES



Fifa 97 - Soul Edge - NBA 97 - Time Commando - Jumping Flash 2 - Broken Sword - Street Fighter Alpha 2 - Madden 97 - Dragon Ball - Street Racer - Earth Worm Jim - Myst - Pandemonium - Black Dawn - Bedlam - Supersonic Racer - Puzzle Bobble - Raging Skies - Virtua Golf - Resident Evil - NHL 97- Need for speed - Destrution derby 2 - Formula 1 - Sampras Tennis - Wipe Out 2097 - Blazing Dragons - Command & Conquer - Actua Golf - Sim City 2000 - Soviet Strike -Crash Bandicoot - Namco Museum 2 - Namco Soccer - Cheese - Firo & Klawd - Penny Racer - Mortal Kombat Trilogy - Tekken 2 - Andretti Racing - Starfighter 3000 - Mario to Black - Track & field - Motor - In the Hunt - Fade Toon GP2 - Road Rash - On Side - Darkstalker - Tomb Rider - Final Doom - Star Gladiator - Tunnel B1 - Die Hard Trilogy - Cool Spot - A4 evolution - Chronicles of the sword - Victory Boxing - Grid Run - Lomax - Aquanaut Holiday - Bubble Bobble - Theme Park - Williams Arcade - Crusader no Remorse - Extreme pinball - Adidas Power soccer





VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER

PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

Roma

Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

cHi Non c'é Non ci sArà

Alberto Tomba

1° Fiera Multimediale

FUTUR SHOW

Bologna 9 - 13 Aprile 2997

Spazioin

SOFTWARE MULTIMEDIA GAMES

SONY PLAYSTATION CENTER

VASTA DISPONIBILITÀ TITOLI
SATURN
ULTRA 64
SUPER NES
GAME BOY
CD ROM

ACCESSORI
JOY PAD
VOLANTE
GUN
MEMORY CARD
ECC...

DESTRUCTION DERBY 2	L. 99.000	PORSCHE CHALLANGE	L. 99.000
BROKEN SWORD	L. 92.000	MONSTER TRUCK	L. 99.000
TWISTED METAL 2	L. 92.000	FIFA '97	L. 89.000
HEXEN	Telefonare	DIE HARD TRILOGY	L. 99.000
SAMURAI SHOWDOWN	L. 92.000	INDEPENDENCE DAY	L. 97.000

Spazioin via Roma, 39 - 00040 Pomezia Roma Tel. 06/ 9114361 (18 linee r.a.) Fax. 06/91143600
e-Mail: spazioin@programatic.it - Internet: http://www.programatic.it/spazioin